Выбор, подключение и настройка модема: специалисты советуют. с. 44



Я ПОЛУЧИЛ ЭТУ РОЛЬ:
ЛЕТО ПОД ЗНАКОМ RPG

FORMULA ONE.COM:
WEB-РЕСУРСЫ ДЛЯ ФАНАТОВ АВТОСПОРТА

Сеть, полная денег: правда и ложь о заработке в Internet

RADEON, GeForce2 MX и Voodoo5 5500 – новая волна 3D-акселераторов

Домашний офис: компьютер не только для развлечений



КОМПЬЮТЕР · ИГРЫ · ОБУЧЕНИЕ · INTERNET



L&M
Тримай
зв'язок
зі світом!
ЗБЕРИ
назви 5 міст світу
[Париж, Київ, Маніла, Буенос-Айрес, Нью-Йорк]
•шукай у пачці зі спеціальною відривною стрічкою назву міста
•збери 5 панелей із назвами різних міст
•разом із заповненою карткою учасника надішли їх поштою за адресою: Київ-133, А/С 119, або
•поклади до спеціальної скриньки в торговельній точці чи
•віднеси до центру збору карток
Нью Йорк
L&M FILTER
QUALITY AMERICAN BLEND
L&M LIGHTS
Безкоштовна телефонна лінія для запитань [цілодобово] 8-800-500-2000
L&M Червоні: Смола:12мг/сиг, Нікотин:0.9мг/сиг L&M Лайтс: Смола:8мг/сиг, Нікотин:0.6мг/сиг
МІНІСТЕРСТВО ОХОРОНИ ЗДОРОВ'Я ПОПЕРЕДЖУЄ:



ПАЛІННЯ ШКІДЛИВЕ ДЛЯ ВАШОГО ЗДОРОВ'Я

«Недомашний» домашний ПК



У многих словосочетание «домашний компьютер» ассоциируется с многофункциональным интерактивным развлекательным комплексом – этаким гибридом игровой приставки, Web-консоли и музыкального центра. Но изучение иностранных языков, работу над дипломным проектом или составление квартального отчета развлечением назвать можно лишь с очень большой натяжкой.

По моему мнению, сопоставление выполняемых компьютером функций с местом его физического расположения глубоко ошибочно. Офисный компьютер остается рабочим инструментом до тех пор, пока на нем не начинают играть, точно так же, как домашний ПК называется так лишь потому, что стоит у вас дома – стоит его хозяину сесть за свои деловые документы... и вот он уже становится рабочим.

С этого номера нашего журнала мы намерены уделять больше внимания «неразвлекательному» использованию ПК.

При этом мы не будем вводить новых терминов вроде SOHO-компьютер (SOHO – Small Office Home Office), а договоримся, что ПК, установленный у вас дома, лежащий в вашем кармане или портфеле, должен использоваться на «полную катушку», в отличие от своего узкоспециализированного офисного собрата. То есть и для отдыха, и для работы. У нас в стране так чаще всего и происходит. Если для одного из членов семьи ПК в первую очередь рабочий инструмент и основной источник дохода, то для других это лишь игровая система. Причем в Украине количество пользователей, приобретающих домашний компьютер именно для работы на дому, по всей видимости, намного превосходит численность людей, для которых ПК – только развлечение.

Несомненно, подобное, деловое, применение ПК выдвигает несколько другие требования к домашнему компьютеру. Но в том и преимущество именно домашнего ПК, что он с легкостью справится как с развлекательными, так и с офисными функциями. Благо, вычислительной мощности современных PC вполне достаточно и для самых ресурсоемких игр, и для работы с графикой, и тем более для обработки документов, обучения и путешествий по Internet.

Естественно, здесь тоже есть свои нюансы и подводные камни, о которых мы собираемся поведать вам в этом и последующих номерах журнала.

Итак, договоримся, что любое применение ПК для заработка является условно-офисным. Вариантов здесь множество, начиная от банальной нехватки времени на работе и, как следствие, использования домашнего компьютера как дополнения к офисному и заканчивая работой в режиме удаленного рабочего места или построением на базе ПК полноценного офиса. Несколько особняком можно поставить применение компьютера для обучения как в школе, так и в вузах. Но если вспомнить о том, что учеба, по сути, тоже работа, в процессе которой учащиеся закладывают основы своей профессиональной ориентации, а следовательно, и будущего благополучия, то все становится на свои места. Тем более что в последнее время истрепанный лозунг «Учиться, учиться и еще раз учиться» приобрел необычайную популярность.

Конечно, охватить все вопросы, возникающие у пользователя, решившего поправить свое материальное положение с помощью домашнего ПК, в одном журнале невозможно, но мы надеемся, что темы, затронутые в номере, который сейчас у вас в руках, будут интересны самому широкому кругу читателей. Это и подборка статей по актуальнейшей сегодня теме заработка в Internet, и материал, посвященный выбору принтера для домашнего офиса, и статья о настройке модема (без него, согласитесь, говорить о какой-либо работе в домашних условиях просто смешно), и обзор сайтов с финансово-правовой информацией, и советы по покупке компьютера для учащихся, и много других интересных материалов. Конечно же, не забыты и традиционные для нашего журнала рубрики.

Одним словом, читайте, работайте, развлекайтесь. И пусть ваш домашний ПК послужит вам на все сто процентов.

Искренне ваш, Олег Данилов



№ 8–9 (20–21), АВГУСТ–СЕНТЯБРЬ 2000

КОРОЛЕВА АВТОСПОРТА И ЕЕ РЫЦАРИ

Что такое «Формула-1»? Спорт для избранных? Полигон для испытания передовых технологий? Грандиозное коммерческое предприятие? Бои гладиаторов XX века, как нас усиленно убеждали в советские времена? Восемь лет назад, случайно увидев в телепрограмме репортаж о Гран-При Бельгии, я, похоже, «заболел» «Формулой-1» раз и навсегда. с. 58



COMPAQ IPAQ – PDA-УНИВЕРСАЛ

Хочется подчеркнуть многофункциональность устройств на базе Pocket PC. Это и классический PDA, и, при наличии модема, Web-планшет, и MP3-плейер, и игровая приставка класса GameBoy. Одним словом, потрясающая универсальность. Новый Pocket PC – Compaq iPaq – под нашим пристальным взглядом.

с. 18



ПУТЬ КАТАНЫ с. 86

В конце XV в. Японию постигло бедствие, от которого Киевская Русь натерпелась сполна тремя сотнями лет раньше, – феодальная раздробленность. Полновластные императоры и великие сегуны, в свое время давшие отпор монгольским ордам, канули в Лету.

с. 84

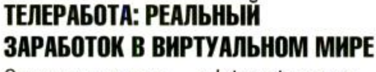
НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ

Icewind Dale задумывалась как упрощенный вариант предыдущих проектов Black Isle. Нарочито линейная, не отягощенная «лишними» элементами, она должна была служить пропагандистским рупором, привлекающим к AD&D внимание игроков.

«ВТОРАЯ ПОЛОВИНКА» ЦИФРОВОЙ ФОТОКАМЕРЫ

Цветные струйные принтеры могут распечатывать фотокарточки, но заметно уступающие по качеству традиционной фотографии. Остается последнее средство – специальные фотопринтеры, использующие метод термосублимационной печати. Подобные устройства существуют давно, но по разным причинам они не слишком распространены и практически недоступны в Украине. Хотя... Кто знает, может быть, именно с появлением Canon CD-300, с которым мы сегодня познакомимся, ситуация начнет изменяться к лучшему?

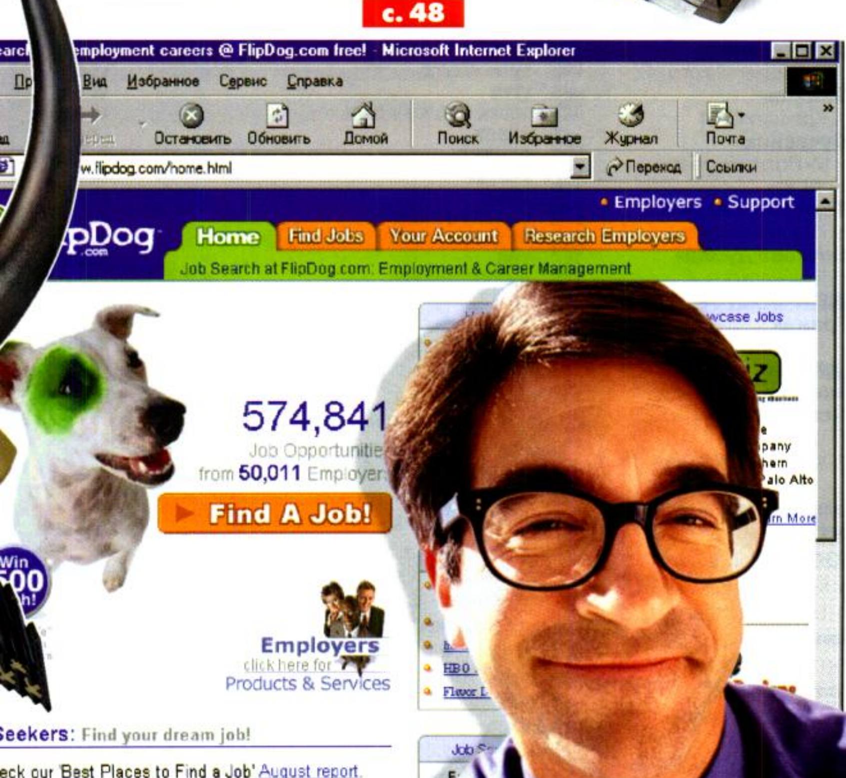
с. 16



ТЕЛЕРАБОТА: РЕАЛЬНЫЙ ЗАРАБОТОК В ВИРТУАЛЬНОМ МИРЕ

Отличная новость – в Internet можно работать! Это не очередной «лохотрон» вроде «отправьте настоящее сообщение десяти вашим друзьям» и не хлопотные, но неприбыльные спонсорские программы. Это настоящая работа, за которую можно получить настоящие деньги.

с. 48



НАШ АДРЕС В INTERNET: WWW.ITC.KIEV.UA

Страна Internet

Дискотека

Игротека



Журнал «Домашний ПК», № 8–9 (20–21), август-сентябрь 2000
Свидетельство о регистрации КВ № 3924 от 28.12.99 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издается с декабря 1998 г.
Учредитель и издатель – ООО «Издательский Дом ITC», г. Киев, 2000 г.

За содержание рекламной информации ответственность несет рекламодатель

Мнения, высказываемые авторами, не всегда совпадают с точкой зрения редакции

Полная или частичная перепечатка материалов журнала допускается только по согласованию с редакцией

Цветоделение и печать

БЛИЦ ПРИНТ

«Блиц-Принт», г. Киев, ул. Довженко, 3
Цена свободная

Подписной индекс 22615 в каталоге «Укрпошта», с. 60, в каталоге «Роспечать», с. 275

Тираж 15 000 экз.

Адрес редакции: 03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51
Телефоны:

секретариат	(044) 245 7203
редакция	(044) 243 9233
отдел рекламы	(044) 245 7124
отдел распространения	(044) 244 8582
Факс:	(044) 245 7203
E-mail:	info@itc.kiev.ua
Web-сервер:	www.itc.kiev.ua





ГДЕ КУПИТЬ И КАК ПОДПИСАТЬСЯ

ПОДПИСКУ С КУРЬЕРСКОЙ ДОСТАВКОЙ МОЖНО ОФОРМИТЬ

КИЕВ
«Издательский Дом ITC»
(044) 244-8582
KSS
(044) 464-0220
«Бизнес-пресса»
(044) 220-7476
«Офис-Сервис»
(044) 229-4309
«Саммит»
(044) 254-5050
ДНЕПРОПЕТРОВСК
«Меркурий»
(056) 744-7287
ДОНЕЦК
«Бегемот»
(0622) 53-6377
«Донбасс-Информ»
(0622) 93-8272
ЖИТОМИР
«Горизонт»
(0412) 36-0582
ЗАПОРОЖЬЕ
«Пресса»
(0612) 62-5151
КОВЕЛЬ
«Транзит-Информ»
(03352) 2-3146
КРЕМЕНЧУГ
«ОР-Пресс»
(05366) 2-5833
ЛУГАНСК
ЧП Ребрик И. В.
(0642) 55-8235
ЛУЦК
«Периодика и консалтинг»
(03322) 4-1040
ЛЬВОВ
«Агенція 247»
(0322) 74-3223
«Львівські оголошення»
(0322) 97-1515
«Львівські оголошення – кур'єр»
(0322) 23-0410
«Система Пресс-Экспресс»
(0322) 62-5281
«Фактор»
(0322) 76-5756
НИКОЛАЕВ
«Ноу-Хау»
(0512) 37-3503
ОДЕССА
Представительство KSS
(0482) 37-0555
ПОЛТАВА
Бутко Е. А.
(05322) 66-6613
СЕВАСТОПОЛЬ
«Истар»
(0692) 71-6219
«Экспресс-Крым»
(0692) 54-3584
ТЕРНОПОЛЬ
«Айсберг»
(0352) 43-1011
ХАРЬКОВ
Киктев Г. С.
(0572) 62-7821
ХМЕЛЬНИЦКИЙ
Представительство KSS
(03822) 3-2931
ЧЕРВОНОГРАД
«Пресс-курьер»
(3249) 2-2250

КУПИТЬ НОМЕР В РОЗНИЦУ МОЖНО

В КИОСКАХ И НА РАСКЛАДКАХ
КИЕВА И ОБЛ.
ВИННИЦЫ
ДНЕПРОПЕТРОВСКА
ДОНЕЦКА
ЗАПОРОЖЬЯ
ИВАНО-ФРАНКОВСКА
КИРОВОГРАДА
КРЕМЕНЧУГА
КРИВОГО РОГА
ЛУГАНСКА
ЛУЦКА
ЛЬВОВА
МАРИУПОЛЯ
НИКОЛАЕВА
ОДЕССЫ
ПОЛТАВЫ
РЕСПУБЛИКИ КРЫМ
РИВНЕ
СЕВАСТОПОЛЯ
СУМ
ТЕРНОПОЛЯ
УЖГОРОДА
ХАРЬКОВА
ХЕРСОНА
ХМЕЛЬНИЦКОГО
ЧЕРНИГОВА
ЧЕРНОВЦОВ

В КНИЖНЫХ МАГАЗИНАХ
КИЕВ
«Академкнига»
ул. Б. Хмельницкого, 42
«Знання»
ул. Крещатик, 44
«Сучасник»
ст. М«Политехнический институт»
«Техническая книга»
ул. Красноармейская, 51
«Наукова думка»
ул. Грушевского, 4
ДНЕПРОПЕТРОВСК
«Грани»
пл. Островского, 1
ХАРЬКОВ
Киоск «ХТУРЭ»
«Политехник»
ХГПУ, корп. У2,
ул. Краснознаменная, 16

В КОМПЬЮТЕРНЫХ МАГАЗИНАХ
КИЕВ
NOOS Ukraine
ул. Красноармейская, 67/7
ул. Шота Руставели, 1/12
GameLand
просп. Воздухофлотский, 10
Computerland
ул. Дмитриевская, 2
«Поэзия»
Майдан Незалежности
«Фолгат»
ул. Горького, 51
«Юпекс»
просп. Красных Казаков, 8
ВИННИЦА
«Лиана»
ул. Келецкая, 81
ДНЕПРОПЕТРОВСК
«Статус Кво»
просп. К. Маркса, 55
«Дом научно-технической книги»
ДОНЕЦК
«Инфоком»
ул. Артема, 127
магазин «Канцелярские товары»
«Новая электроника»
ул. Артема, 131
ул. Щорса, 46
КРИВОЙ РОГ
«Артекс»
пл. Советская, 1, к. 214
«Виртуальный мир»
просп. Гагарина, 13, кв. 1
ОДЕССА
«Т и Д»
ул. Б. Арнаутская, 47/11
магазин «Компьютеры»
СИМФЕРОПОЛЬ
«Ту Би»
ул. Севастопольская, 43/2
СУМЫ
«Дискрет»
ул. Харьковская, 12
«СкайНет»
ул. Петропавловская, 47
ХЕРСОН
«Меркури»
ул. Украинская, 9
«Стиль-Плюс»
ул. 9-го января, 15, офис 68
ЧЕРКАССЫ
«Мега Стайл»
ул. Байды Вишневецкого, 32

РЕКЛАМНЫЕ АГЕНТСТВА
КИЕВ
Artmaster
(044) 216-0572
(044) 246-9860
B&B International
(044) 246-6221
(044) 246-6222
Bates Ukraine
(044) 269-8028
(044) 269-6722
Conquest
(044) 244-9424
(044) 244-9434
ITB
(044) 227-8709
(044) 220-9042
«Академия рекламы»
(044) 517-4509
«Диалла»
(044) 573-8547
(044) 573-8754
«МАК-Про»
(044) 446-1356
ХАРЬКОВ
Представитель «ITC»
Киктев Г. С.
(0572) 62-7821

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Вы можете подписаться на «Домашний ПК» с доставкой в почтовый ящик дома или на работе либо с курьерской доставкой в ваш офис.
Подписку можно оформить круглогодично, с любого следующего месяца, на срок от одного месяца до одного года по почте в любом отделении связи или у нас в издательстве по Каталогу периодических изданий Украины на 2000 год: «Домашний ПК», индекс 22615, с. 60, цена за месяц – 5,17 грн.
С вопросами и предложениями касательно распространения, а также с критикой в адрес предприятий, занимающихся продажей и доставкой наших изданий, обращайтесь в отдел распространения «Издательского Дома ITC».
«Домашний ПК» предлагает сотрудничество украинским компаниям и частным лицам, заинтересованным в розничном распространении журнала. Выгодные условия и цены.
Отдел распространения: тел. (044)244-8582

ГИГАБАЙТ В КАРМАНЕ

Миниатюрные жесткие диски серии Microdrive компании IBM пользуются заслуженной популярностью у производителей портативных устройств. Теперь же, когда IBM анонсировала новую модель 1-дюймового накопителя, имеющего емкость 1 GB – втрое большую, чем у предыдущей версии Microdrive, можно сказать, что портативные устройства приблизятся по объему памяти к своим настольным собратьям.

Даже морские свинки понимают все преимущества Microdrive

Продукт массой менее 30 г ориентирован на использование в самых разнообразных карманных устройствах: цифровых фото- и видеокамерах, персональных электронных секретарях, MP3-плейерах и т. д. Кроме того, среди сфер применения Microdrive называют носимые компьютеры, электронные книги, приемники GPS и интеллектуальные мобильные телефоны.

Цена новой модели Microdrive составит около $500. В розничную продажу винчестер должен поступить в сентябре.

PALM ИМЕНИ SONY

Когда такая солидная компания, как Sony, обращает внимание на какой-либо сектор компьютерного рынка, следует ждать весьма серьезных заявлений. Результатом интереса Sony к мобильному компьютингу, а также сотрудничества корпорации с компанией Palm станут в скором времени карманные компьютеры на базе операционной системы Palm OS.

Устройства, пока что именуемые PEG-S500S и PEG-S500, весьма напоминают стандартные Palm-компьютеры. Имея практически те же габариты, что и Palm V, новые наладонные ПК оснащаются таким же объемом оперативной памяти, как и их прототипы (8 MB RAM, 4 MB flash-ROM), таким же процессором Dragonball с частотой 20 MHz и цветным (модель S500S) или черно-белым экраном. Основное отличие продуктов Sony от Palm – слот для карт памяти фирменного стандарта Memory Stick. Максимальный на сегодня объем этой flash-памяти – 64 MB, но в скором времени следует ожидать появления карт объемом 128 и 256 MB.

Цена на новые Palm-PC еще не объявлена.



Еще одно новшество – качающееся колесико прокрутки

Дерзкий конкурент Xbox и PS2 весьма симпатичен



ОДИН ДАВИД ПРОТИВ ЧЕТЫРЕХ ГОЛИАФОВ

Даже на таком давным-давно поделенном между несколькими корпорациями рынке, как игровые консоли, порой случаются неожиданности. Не так давно небольшая (меньше 50 сотрудников) компания Indrema решила попытать счастья в «консольных войнах» и, если повезет, отхватить и себе кусочек пирога с «богатого стола» индустрии интерактивных развлечений, за которым выясняют свои отношения четыре гиганта – Sony, Nintendo, Sega и Microsoft.

Игровая телевизионная приставка Indrema L600 – первое устройство подобного рода, в котором используется ОС Linux. По «тактико-техническим характеристикам» (центральный процессор с тактовой частотой 600 MHz, видеоподсистема от NVidia, жесткий диск до 50 GB) Indrema во многом напоминает Xbox, но если планам компании суждено сбыться, ее первенец поступит в магазины США раньше, чем консоль от именитых конкурентов из Редмонда.

А Н К Е Т А

Заполните эту анкету разборчивыми печатными буквами и примите участие в розыгрыше ценных призов.

Фамилия ____________________

Имя ____________________

Отчество ____________________

Школа ____________________

Класс ____________________

Контактный телефон ____________________

e–mail ____________________

Почтовый индекс ____________________

Город/область ____________________

Улица ____________________

№ дома ____________________

№ квартиры ____________________

Подпись ____________________

1

2

3

4

5





ТАЛОН УЧАСТНИКА АКЦИИ

Об акции смотри в начале этого номера.

Акция проводится в Компьютерном центре «e.verest». Все, кто во время проведения акции, заполнит талон участника акции и отнесет его в Компьютерный центр «e.verest» примет участие в акции.

Заполненный талон является документом, который дает право участвовать в розыгрыше призов.

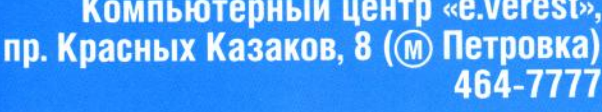
Имена победителей розыгрыша, итоги проведения всей акции и время и место выдачи призов будет сообщено в Интернете (www.e.com.ua). Каждому победителю лично будет сообщено по телефону, а в случае его отсутствия – телеграммой.

Денежный эквивалент призов не выплачивается. Решение оргкомитета о награждении не оспаривается. Компания e.service не несет ответственности за потерю или задержку талонов, при пересылке их почтой, а также за призы, после их вручения победителям.

Персонал компаний e.service, Samsung Electronics а также сотрудники агентств и компаний, которые обеспечивают организацию и проведение акции, участия в розыгрыше не принимают.

Розыгрыш призов состоится 21 октября 2000 года. Все награждения состоятся до 31 октября 2000 года.









...ИЯ ДЛЯ ПРОЦЕССОРА

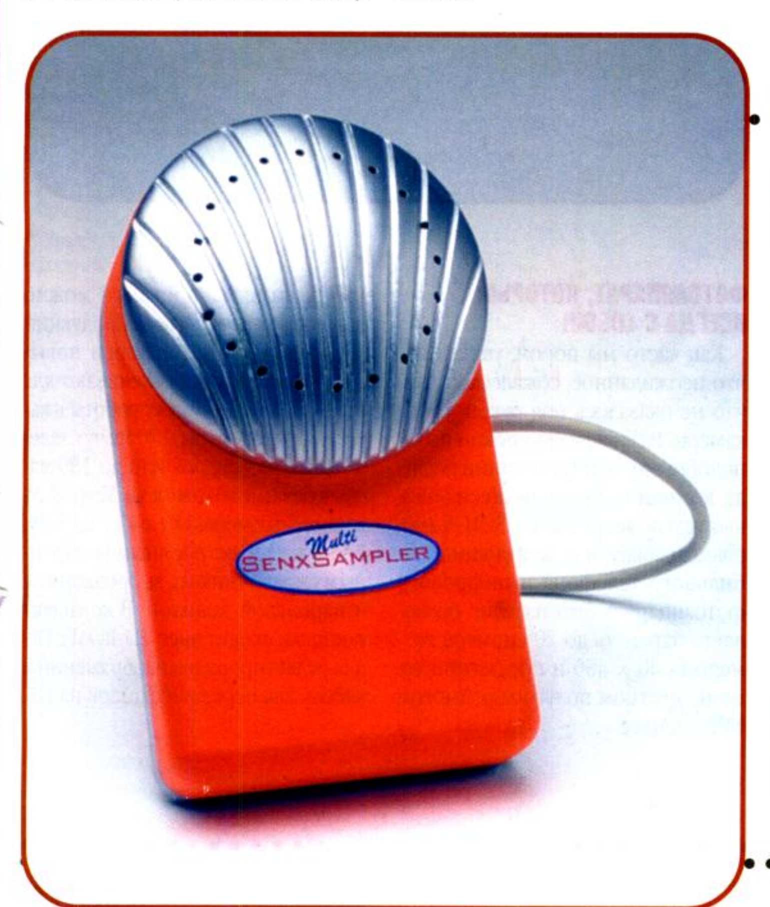
Как и следовало ожидать, Intel не собирается отказываться от раскрученной торговой марки Pentium в пользу звучных, но ничего не говорящих рабочих названий новых процессоров. Так, недавно компания объявила о присвоении серии процессоров Willamette официальной торговой марки Pentium 4.

Первый процессор новой серии будет работать с тактовой частотой 1,4 GHz, а последующие версии чипов станут выходить с увеличением тактовой частоты на 100 MHz (1,5 GHz и т. д.). Предположительно новая серия будет поддерживать скорость системной шины 400 MHz, что в три раза превышает нынешние возможности Pentium III. Кроме того, планируется, что в настольных системах чипы Pentium 4 будут использоваться с памятью типа Rambus.

Первые готовые системы на основе новых чипов должны появиться в четвертом квартале этого года ближе к сезону рождественских распродаж. Ожидаемая стоимость процессоров Pentium 4 еще не объявлена.



Странно, но для обозначения номера используются не четыре восклицательных знака



«Ракушка», источающая приятнейшие ароматы

СИМФОНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ЗАПАХОВ

Компьютеры уже очень здорово научились воздействовать на наши органы чувств – зрение, слух, осязание. До поры до времени неосвоенной «целиной» оставалось обоняние. Но и на этом поле появляются свежие всходы.

Например, компания Trisenx вызвала фурор на выставке HBA Global Expo демонстрацией Multi-Senx. Эта коробочка, немного напоминающая раковину с отверстиями, представляет собой устройство, которое способно «издавать» запахи в соответствии с командами, получаемыми от компьютера.

Новой разработкой уже заинтересовались представители компаний–производителей парфюмерии. Представьте себе, что запах, источаемый любыми духами, выставленными на продажу в каком-либо on-line-супермаркете, можно будет «продегустировать», не отходя от компьютера. Вопрос о том, будет ли подобное устройство применяться для создания запахов в компьютерных играх, остается открытым.

ЭХ, CLICK!'НЕМ

Вслед за компанией Addonics, объявившей о выпуске MP3-плейера, использующего для хранения музыки как flash-память, так и встроенный дисковод Iomega Click! («Домашний ПК», № 6, 2000), проигрыватель, в котором в качестве носителя применяются диски Click! емкостью 40 MB, представила и фирма Sensory Science.

MP3-плейер rave:mp 2300 в отличие от устройства Addonics вообще не использует flash-памяти. Среди интересных особенностей этого плейера можно отметить реализацию функции диктофона (до 2,5 часов записи на один диск Click!), возможность экспорта адресной книги Microsoft Outlook, ионолитиевые аккумуляторы с 12 часовым ресурсом работы и поддержку аудиоформата Microsoft WMA. Для связи с компьютером используется USB-интерфейс.

Цена rave:mp с двумя дисками Click! при покупке на Web-сайте производителя (www.sensoryscience.com) – $300. Учитывая низкую стоимость носителей (примерно $10 за диск), это весьма выгодное предложение для любителей музыки.



Зачем MP3-плейеру функции органайзера – сказать сложно

ВСЕ В ВАШИХ РУКАХ!

Цифровые видеокамеры Canon снискали заслуженную любовь пользователей во всем мире благодаря своему изяществу, удобству и компактности. Новая модель – Elura 2MC – вобрала в себя все лучшие черты своих предшественниц. Ее размеры составляют 48 × 105 × × 86 мм, а масса – менее 500 г (с аккумулятором и кассетой MiniDV).

Возможности «малютки» впечатляют: ПЗС-матрица прогрессивного сканирования на 680 тыс. пикселов, 2,5-дюймовый цветной ЖК-дисплей, 10-кратный оптический и 4-кратный цифровой трансфокатор, интерфейс FireWire, цифровая стабилизация изображения, запись 16-битового стереозвука с помощью интегрированного микрофона.

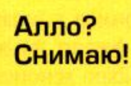
На входящей в комплект 8-мегабайтовой карте MultiMediaCard (MMC) помещается 60 фотоснимков 640 × 480 в формате JPEG, каждый из которых можно снабдить шестисекундным звуковым комментарием.

В сентябре этого года Elura 2MC в США поступит в продажу по цене около $1800.

Мини, мини, мини!







Алло? Снимаю!

ФОТОАППАРАТ, КОТОРЫЙ ВСЕГДА С ТОБОЙ!

Как часто мы порой, увидев нечто неожиданное, сожалеем о том, что не оказалось под рукой фотокамеры. Раз и навсегда покончить с подобными неприятностями решила компания Samsung Electronics, выпустив устройство SCH-V200, совмещающее в себе функции мобильного телефона и цифрового фотоаппарата. Это изделие позволяет сохранять до 20 снимков размером 640 × 480 и просматривать их на цветном полутораюймовом TFT-дисплее.

В режиме макросъемки можно получать отчетливые репродукции газетных страниц. Батареи повышенной емкости обеспечивают для SCH-V200 до 200 минут работы в качестве фотокамеры, 170 минут телефонных разговоров или до 180 часов в режиме готовности. Устройство имеет размеры 119 × 47 × 23,5 мм, оборудовано встроенным телефонным справочником, виброзвонком и паролевой защитой. В комплект поставки входит диск CD-ROM с ПО для редактирования изображений и кабель для передачи файлов на ПК.

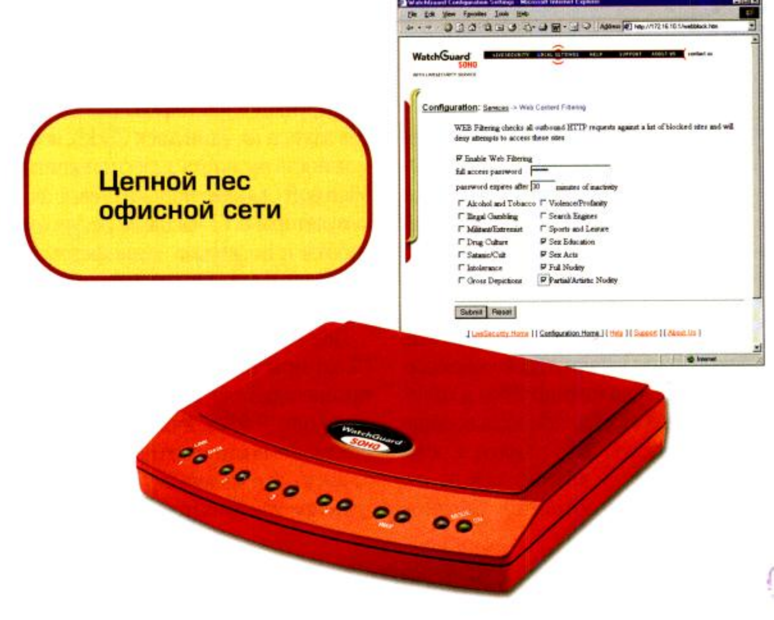
НА СТРАЖЕ МОРАЛИ

Проблема защиты локальной сети с выходом в Internet от хакерских атак всегда была животрепещущей. Причем она актуальна как для больших корпораций, так и для малого (домашнего) офиса.

Одно из подобных решений предлагает компания WatchGuard Technologies, но их новое устройство WatchGuard SOHO 2.1 интересно не только как средство защиты, но и как инструмент для ограничения доступа в Internet для сотрудников офиса. Кроме стандартных функций firewall, с помощью WatchGuard SOHO и специального программного обеспечения администратор сети может блокировать многие Internet-сервисы и службы, такие, как NetMeeting, IRC (чат), ICQ, AOL Instant Messenger и т. д. Кроме того, можно запретить доступ к Web-страницам определенного содержания, например имеющим отношение к секс-индустрии, нелегальному игровому бизнесу и пр. Согласитесь, подобные Web-ресурсы не имеют никакого отношения к работе офиса.

Цена устройства, рассчитанного на применение в офисах со штатом 10–50 сотрудников, составляет около $500.

Цепной пес офисной сети



А если потеряется мама?

КИНДЕР-ЛОКАТОР

Даже самые послушные дети, одурев от обилия искушений, могут потеряться во всевозможных парках развлечений, а с учетом того, что обычно эти места массового отдыха отличаются многолюдностью, процесс поиска дитяти способен испортить настроение на весь день.

Но воплощая в жизнь лозунг «Все для блага человека!», компании WhereNet и ParkWatch совместными усилиями создали систему, отслеживающую перемещения детей (или взрослых) по необъятным просторам «тематических парков». Все построено крайне просто и понятно даже для самых неискушенных в электронике посетителей. Все члены семьи (или экскурсионной группы) надевают на руку некое подобие обычных наручных часов, и с этого момента местоположение любого из них может быть определено буквально за несколько секунд. Для этого достаточно подойти к одному из множества специальных «киосков», расположенных на территории, и поднести «часы» к соответствующему датчику, который считает код, после чего на экране появится карта парка с обозначенными на ней «искомыми объектами».





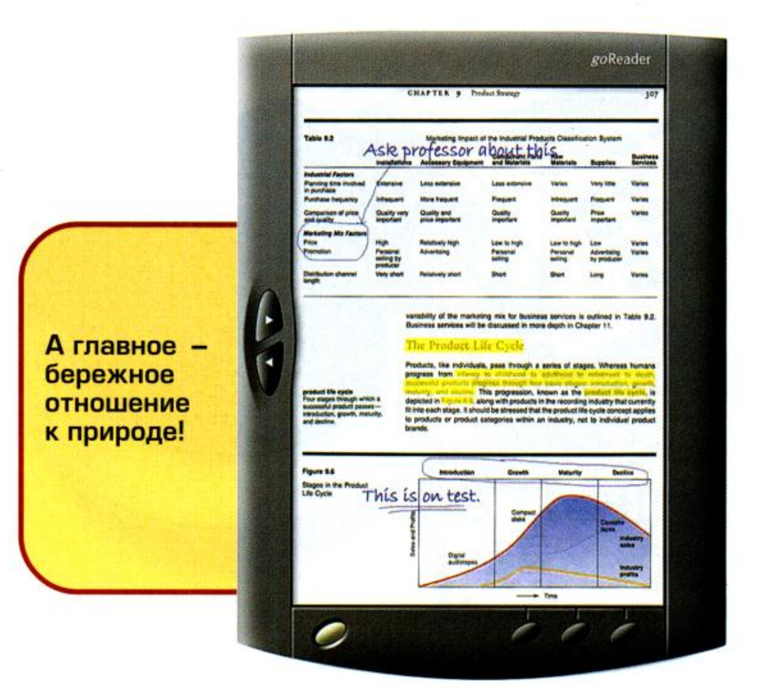
ДОЛОЙ УЧЕБНИКИ!

Количество учебных пособий, необходимых современному студенту хотя бы на один семестр обучения, просто катастрофически огромно. Конечно, таскать с собой несколько толстенных фолиантов малоприятно, но, похоже, что в скором времени студентам станет существенно легче.

Компания goReader разработала устройство, которое по размеру напоминает портативный компьютер и может вместить содержание всех пособий, используемых студентами за период обучения (около 150 томов с иллюстрациями). В текст и графику на экране мобильного устройства массой в два килограмма можно вставлять пометки, как и в обыкновенных книгах. Естественно, нечего и говорить об удобстве поиска необходимой информации в электронном учебнике. Сами учебники в формате Open e-Book можно будет загружать с Web-сайта goReader.

Первым учебным заведением, в котором будут испытаны устройства, станет университет DePaul в городе Чикаго.

А главное – бережное отношение к природе!





Кто сказал, что шпионить нехорошо?

ДИКТОФОН МЕНЬШЕ ЗАЖИГАЛКИ

Пожалуй, один из самых маленьких цифровых диктофонов не так давно начала выпускать российская фирма «Телесистемы».

Устройство, названное EDIC-mini, имеет размеры 9 × 17 × 57 мм и массу всего 7 г. Емкости flash-памяти (8/16 MB) мини-диктофона хватает для записи 70/140 минут речи при битрейте 16 Kbps, а с использованием алгоритма голосовой активации (сжатия пауз) – и того больше. Чувствительность встроенного микрофона позволяет записывать разговор с расстояния 7–9 м. Запись можно прослушать или с помощью наушников, или переписать на жесткий диск компьютера через LPT-порт. Время непрерывной работы устройства достигает 80 часов в режиме записи.

Кроме того, диктофон можно использовать в качестве «твердотельной дискеты» для хранения и транспортировки данных, причем количество памяти, отводимое под такой виртуальный диск, задается пользователем.

Цена диктофона составляет около $140.

ЦИФРОВОЙ ГОРОД ВНУТРИ ЛОНДОНА

В конце июня королева Великобритании открыла новый корпус Лондонского музея науки, получивший название Wellcome Wing. Одной из главных «изюминок» «Парадного крыла» стала галерея Digitopolis, на создание которой корпорация Intel не пожалела спонсорского взноса в 1,5 миллиона фунтов стерлингов.

Слово «digitopolis» означает «Цифровой город». Бродя по его улицам, посетители как бы изнутри познакомятся с историей цифровых технологий от изобретения микропроцессора до массового распространения Internet.

Экспозиция разбита на четыре тематических раздела – цифровой мир, цифровой звук, цифровые образы и, наконец, «люди, соединенные Сетью». Радует, что посетителям не отводится роль статистов, пассивно «поглощающих» впечатляющие демонстрации, каждый из них может попробовать собственные силы – например в создании Web-страниц или цифровой обработке звука.

«Цифровой город» в корпоративных цветах Intel





Слева направо: цифровая «вертушка», портативный MP3-плейер, CD-проигрыватель

МЕЧТА МЕЛОМАНА

Известное изречение «Нельзя объять необъятное», безусловно, верно, но если попытаться сделать это хотя бы в какой-то одной области, результаты будут просто потрясающие. Вот, например, DigMedia недавно представила устройство под названием MusicStore, которое и является результатом такой попытки.

«Музыкальный магазин», так можно перевести название устройства, объединяет в себе функции сразу трех цифровых проигрывателей и может стать замечательным подарком для любого меломана. Итак, кроме стандартного CD-плейера, MusicStore является также цифровой «вертушкой», способной хранить на жестком диске объемом 6,4 GB до 2400 композиций в формате MP3. Но и это еще не все: третья функция устройства – стыковочная станция для портативного MP3-плейера. Естественно, композиции можно легко копировать с жесткого диска в память плейера и обратно.

Цена этого музыкального чуда – около $500.

ЭТА МУЗЫКА БУДЕТ...

До последнего времени единственным серьезным недостатком MiniDisc-плейеров при огромном числе достоинств была довольно сложная реализация связи проигрывателя с персональным компьютером. С выпуском новых моделей – MZ-R37SPPC и MZ-R70PC – этот недостаток остается в прошлом.

Раньше записывать музыку с ПК на MD-плейер могли только обладатели достаточно редких звуковых карт с оптическим цифровым выходом S/PDIF. Конечно, возможны были варианты подключения с использованием переходников с электрического S/PDIF на оптический, но согласитесь, предложенное Sony решение с применением входящего в комплект поставки новых моделей MD-проигрывателей кабеля PCLink, подключаемого к шине USB, существенно облегчает процесс переноса музыки с компьютера.

В остальном представленные MD-проигрыватели аналогичны моделям MZ-R37SP и MZ-R70. Цена устройств – $250 и $300 соответственно.

Вот это называется «Навстречу пожеланиям трудящихся!»



ВСЕХ ПРИГЛАШАЕМ ИГРАТЬ С

DAEWOO ELECTRONICS

True quality sells itself.



"ОРИГИНАЛ"







КОМФОРТНО ВСЕМ

ДОСТУПНО КАЖДОМУ!

ИГРОВОЙ КУПОН

Укажите № вида техники, которого не хватает (сравните с "оригиналом")

МАРШРУТ ТРАМВАЯ:

№12________________

№31________________

МАРШРУТ ТРОЛЛЕЙБУСА:

№5________________

№16________________

№11________________

№17________________

МАРШРУТ АВТОБУСА:

№50________________

№62________________

Ф.И.О.________________

АДРЕС:________________

ТЕЛ. ________________

Купон также напечатан в журнале

В ноябре будет разыгрываться техника "ДЭУ электроникс" и конечно СУПЕР ПРИЗ!

На каждом виде транспорта (номера маршрутов указаны ниже), который ездит по городу Киеву с рекламой "ДЭУ электроникс", изображено по 7 видов техники ДЭУ, а в оригинале 8.

Чего же не хватает?

Каждый желающий принять участие в игре должен заполнить купон и прислать по адресу:
Украина, г.Киев, 04071, ул. Константиновская 31,
центральный офис "ДЭУ электроникс", тел. 463-7806.

Купон действителен до 31.10. 2000.

При верно заполненном купоне Вам пришлют билет с индивидуальным номером на участие в финальном розыгрыше призов!

GAME CONTINUE

ВСЕМ ПРЕДЛАГАЕМ НАЙТИ 8 РАЗЛИЧИЙ!







Цифровое будущее уже наступило

Роман Хархалис



Не секрет, что в недалеком будущем ставшие уже привычными в каждом доме устройства – фотоаппарат, видеомагнитофон, музыкальный центр – уступят место своим цифровым «наследникам», возможности которых намного шире. По крайней мере, производители готовы к этому. Так, Sony уже сегодня может предложить полный спектр цифровых устройств бытовой электроники – от портативного аудиоплейера до видеокамеры.

Однако многие потенциальные пользователи не всегда понимают преимущества нового поколения техники или же считают, что подобные приборы могут появиться еще не скоро. Чтобы рассеять их сомнения, московское представительство компании Sony организовало передвижную выставку Digital Tour 2000 под лозунгом «Цифровое будущее уже наступило!». Она прошла в крупнейших городах России, Украины и Беларуси. В нашей стране экспозиция на колесах побывала в Киеве и Днепропетровске.

По мнению Sony, одно из основных преимуществ цифровых бытовых устройств заключается в том, что их можно соединять между собой в единую домашнюю информационно-развлекательную сеть. В качестве «связующего звена» между приборами самого разнообразного назначения предлагается использовать карты флэш-памяти фирменного формата Memory Stick. А там, где требуется высокоскоростное проводное соединение, займет свое место интерфейс I-Link. Он был продемонстрирован в действии – цифровую видеокамеру, на которой только что были отсняты короткие сюжеты, подключили к ПК и «на лету» смонтировали видеорепортаж о выставке.





Новейшие цифровые видеокамеры Sony Digital Handycam могут работать и с картами Memory Stick. Конечно, видеоролик на них записать нельзя, но вот статичные кадры (когда камера работает как фотоаппарат) – очень удобно. В серии MiniDV поддержкой Memory Stick оборудованы сверхкомпактные DCR-PC3 и DCR-PC100, а также DCR-TRV20 и DCR-TRV11 «классической» формы, а в линейке устройств, записывающих видео в формате Digital8, – DCR-TRV820, DCR-TRV720 и еще четыре модели.

Memory Stick является основным носителем информации в цифровых фотокамерах серии CyberShot, где были представлены последние модели – DSC-S70 и DSC-F505. Параллельно с ней выпускается и линейка камер Mavica, в которых запись отснятых фото производится на обычные трехдюймовые дискеты. Посетители выставки смогли познакомиться с новинками – MVC-FD90 и MVC-FD85.

Не менее интересной была и экспозиция портативной аудиотехники. «Классические» проигрыватели Audio CD стали еще компактнее и надежнее. Модель D-EJ915 впечатляет – по диаметру и толщине она лишь немногим больше компакт-диска. Использованная в ней противоударная система G-Protection Jog Proof позволяет прослушивать музыку во время утренней пробежки – качество воспроизведения не страдает ни от одиночных, ни от ритмичных толчков.

Линейка MiniDisk-плейеров также пополнилась новинками – MZ-E90 и MZ-E60. Кроме изменений в дизайне корпуса (теперь он серебристо-голубого цвета), эти модели отличаются расположением ЖК-индикатора, который теперь находится на пульте дистанционного управления, что гораздо удобнее.

«Гвоздь» экспозиции аудиотехники – портативный плейер NW-MS7, использующий для хранения музыки карты Memory Stick, хотя и не совсем обычные. Применяемые в этом устройстве носители имеют название Magic Gate и отличаются от обычных реализацией технологии защиты авторских прав OpenMG. При записи звука используется фирменный формат сжатия аудиоданных ATRAC3 – такой же, как и в MiniDisc-плейерах.

Если телевидение по известным причинам пока остается аналоговым, то видеозаписи, равно как и устройства для их воспроизведения, давно уже стали цифровыми. С распространением качественного видео в формате DVD появилось новое понятие – «домашний кинотеатр», под который в доме отводят специальное помещение и оборудуют его высококлассной аппаратурой. Такой «кинотеатр» был продемонстрирован на выставке: в кузове автофургона установили DVD-плейер, телевизор Sony FD Trinitron WEGA и шестикомпонентную акустическую систему. Все желающие могли оценить достоинства цифрового видео и насладиться объемным звуком.

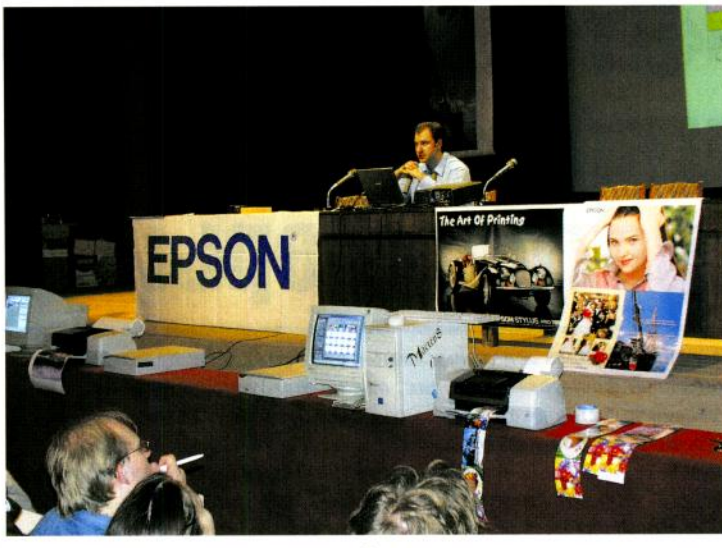
И еще одна экспозиция была посвящена автомагнитолам и автомобильной акустике. В салоне специально обустроенного микроавтобуса демонстрировались акустические системы из недавно выпущенной серии Xplod, а также CD- и MiniDisc-проигрыватели. ■



Epson'2000: что нового?

Роман Хархалис

Всегда интересно узнать, какие новинки предложат нам в скором времени ведущие производители компьютерного «железа». Не так давно нам представился еще один шанс заглянуть в будущее: компания Epson продемонстрировала свои перспективные продукты на семинаре Road Show 2000.



Традиционно центральным направлением в работе этой компании является цветная струйная печать. А учитывая то, что Epson выпускает персональные фотопринтеры серии Stylus Photo, которые можно смело назвать лучшими на сегодняшний день, мы в первую очередь заинтересовались новинками именно в этой линейке. Итак, знакомьтесь: Epson Stylus Photo 870 и 1270. Это устройства с разрешением 1440 × 720 dpi, работающие с бумагой формата A4 и A3 соответственно. Их отличительные характеристики – печать без полей на рулонной фотобумаге, что позволяет получать снимки форматов 9 × 13 и 10 × 15 см (стандартные фотокарточки!), применение светостойких чернил, обеспечивающих сохранение цветов оттиска на протяжении 10 лет, а также новое программное обеспечение Photo Reproduction Lab. Мы воочию убедились в отменном качестве отпечатков, полученных на этих устройствах.

Что касается перспектив других классов струйных принтеров, то, по словам представителей компании, в первую очередь планируется выпуск модели начального уровня, которая будет стоить примерно $50–60.

Из планшетных сканеров Epson остается актуальной недорогая модель Perfection 610, а более требовательным пользователям предложат новую – Perfection 1200S со SCSI-интерфейсом. Оба устройства используют фирменную технологию уменьшения шага сканирующей головки Micro Step, позволяющую улучшить передачу мелких деталей изображения.

И еще одна приятная новость от Epson: нынешней осенью в Украине начнут продаваться цифровые фотокамеры, выпускаемые этой компанией. В первую очередь будет поставляться модель PhotoPC 3000Z, цена которой составит около $900. Таким образом, Epson сможет предложить весь спектр устройств, необходимых для получения, обработки и печати цифровых фотографий в домашних условиях. ■

Суперакция MTI: «Твой лучший выбор!»

Александр Птица

Как будто почувствовав, какой будет тема сентябрьского номера нашего журнала, известная киевская компания MTI начала всеукраинскую маркетинговую акцию «Твой лучший выбор!», как раз и направленную на продвижение в розничной продаже офисной техники от ведущих производителей.

Официальный старт акции был дан 28 июля, когда в конференц-зале гостиницы «Русь» представители СМИ собрались на пресс-конференцию, посвященную этому знаменательному для украинского рынка SOHO событию. Вы можете поинтересоваться, почему я назвал его знаменательным? Ответ чрезвычайно прост: «Потому что мероприятий подобного масштаба (причем по многим параметрам) до сих пор в Украине не проводилось».

Прежде всего впечатляет продолжительность – с 1 августа до конца 2000 г. – целых пять месяцев. Кроме того, впервые «единым фронтом» в рамках одной маркетинговой программы вместе с MTI выступают аж семь (!) мировых брэндов: APC, Canon, Epson, Oki, Panasonic, Samsung, Sharp. И наконец, налицо беспрецедентный охват «карты Украины» – продукцию, отмеченную логотипом акции, можно будет купить более чем в ста магазинах во всех регионах нашей страны.

«Больше, чем ожидаешь!» – такой лозунг красуется на яркой и привлекательной эмблеме акции. И действительно, приобретая технику от вышеназванных грандов мирового рынка в магазинах, принимающих участие в мероприятии, покупатели не только получают классные офисные устройства, но и квалифицированную помощь персонала, высокий уровень сервиса и, что самое приятное, сувенир и реальную возможность выигрыша ценных призов.

Ежемесячно среди покупателей, заполнивших и отославших игровые сертификаты, будут проводиться розыгрыши ценных призов. А призы такие, что тем, кому посчастливится их выиграть, можно только позавидовать, – цифровая видеокамера Canon, телевизор нового поколения Samsung, музыкальный центр Panasonic. Но и это еще не все, поскольку после завершения акции – 19 января 2001 г. – все ее участники-покупатели получат шанс стать обладателем суперприза – автомобиля Peugeot 206.

Компания MTI: тел. (044) 458–3434

«Вторая половинка» цифровой фотокамеры

Роман Хархалис



Давайте еще раз вспомним самые существенные преимущества цифровой фотографии. Итак, она не требует специальных условий и химических реактивов для обработки, элементарно просто ретушируется и монтируется, изначально готова для передачи по каналам электронной коммуникации и публикации в Internet. Все это пользователь, имеющий лишь базовые знания в области фотографии, но владеющий ПК, может осуществить собственноручно, в любое удобное время и без траты денег на оплату услуг фотолаборатории.

Однако все перечисленные достоинства теряют свою привлекательность в тот момент, когда цифровой снимок нужно показать (а еще лучше – подарить) «некомпьютеризованному» знакомому или родственнику, который не «ходит» в Internet, не пользуется электронной почтой, компьютер домой еще не купил и, зайдя к вам в гости, предпочел бы подержать в руках фотокарточку, а не созерцать изображение на экране монитора. За время существования обычной химической фотографии уже сформировались традиции, можно сказать, даже целая культура обращения с бумажными снимками. Поэтому человеку, чей круг общения не ограничен убежденными «интернетчиками», чтобы получить практическую пользу от цифровой фотографии, обязательно нужно иметь возможность печатать качественные оттиски электронных фото на бумаге.

У этой проблемы есть несколько решений, хотя каждое из них в той или иной мере умаляет достоинства цифровой фотографии. Многие сети фотолабораторий имеют центры обработки электронных снимков, **но** где же тогда пресловутая сверхоперативность и принцип «не выходя из дому»? Цветные струйные принтеры тоже могут распечатывать фотокарточки, **но** заметно уступающие по качеству традиционной химической фотографии. Остается последнее средство – специальные фотопринтеры, использующие метод термосублимационной печати. Подобные устройства существуют уже довольно давно, но по разным причинам они не слишком распространены в мире и практически недоступны в Украине. Хотя... Кто знает, может быть, именно с появлением Canon CD-300, с которым мы сегодня познакомимся, ситуация начнет изменяться к лучшему?

CD-300 позволяет печатать фотоизображения с разрешающей способностью 300 точек на дюйм, по размеру чуть меньше стандартного формата 10 × 15 см. Естественно, для этих целей подойдет не любая бумага, а лишь специальная глянцевая от Canon. Есть также возможность вывода панорамных снимков 248 × 100 мм, для чего принтер дополнительно оснащается парой специальных лотков – подающим и приемным, – предназначенных для размещения листов удвоенной длины.

При термосублимационной печати твердый краситель изначально располагается на тонкой полимерной пленке. При выводе каждой точки изображения нагревательный элемент отплавляет нужное его количество, чтобы затем перенести его на бумагу. Преимущество данной технологии заключается в возможности управлять насыщенностью цвета, изменяя не число точек на единицу площади, а концентрацию красителя. Это значит, что на отпечатке не будет видимого растра, от которого в той или иной мере страдает качество оттисков, выполненных на любом струйном принтере. Сравните приведенные на этой странице увеличенные фрагменты фотографий – и вам все станет ясно.





Наш «подопечный» печатает каждый снимок в пять проходов, нанося поочередно слои желтого, пурпурного, голубого и черного цветов, а в заключение – прозрачное защитное покрытие. Соответственно, фотокарточка четыре раза появляется в приемном лотке, после чего втягивается обратно для дальнейшей обработки.

В принципе, новый принтер от Canon может работать вообще без компьютера. Он оборудован двумя считывающими устройствами для загрузки изображений с карт PC Card и Compact Flash, а для предварительного просмотра снимков послужит обычный телевизор. Принтер содержит встроенное ПО, позволяющее выводить заданное количество копий выбранного кадра, располагать несколько уменьшенных картинок на одном листе бумаги, осуществлять цветокоррекцию, печатать открытки с использованием встроенных шаблонов, автоматически масштабировать фото, вставлять дату распечатки. CD-300 может также обрабатывать графические файлы в формате DPOF, специально разработанном для прямой цифровой печати с камер, и CIFF. Последняя спецификация основана на формате JPEG, но позволяет дополнительно включать в файл информацию об изображении, модели камеры и условиях съемки, что также может понадобиться при прямой печати. Для управления принтером в автономном режиме предусмотрен целый набор функциональных клавиш на его передней панели.

Windows-драйвер CD-300 обладает более скромными возможностями, чем встроенное ПО. Предполагается, что оформление открыток и маркировка снимков будут выполняться в графическом редакторе или менеджере изображений. Естественно, форматы DPOF и CIFF не поддерживаются, так как о прямой печати с камеры речь уже не идет.

Устройство может работать не только как фото-, но и как видеопринтер – оно позволяет распечатывать кадры из видеозаписей. Для подключения источника сигнала – цифровой видео-

камеры – служит разъем S-Video и композитный видеовход на передней панели. Кстати, через композитный порт можно подсоединить и цифровую фотокамеру.

Мы выводили на CD-300 фотографические изображения самых разных типов – портреты, пейзажи, натюрморты. Качество всех снимков оказывалось неизменно высоким – точная цветопередача, сочные, насыщенные краски... На вид распечатанный кадр ничем не уступает традиционному фотоснимку. Мы также сравнили оттиски, полученные на CD-300 и струйном принтере Canon BJC-6100. Термосублимационное устройство выгодно отличается более точной цветопередачей и отсутствием растра. Правда, BJC-6100 способен воспроизводить более мелкие детали: сказывается разрешение 1440 dpi – почти в пять раз больше, чем у CD-300. Однако все мои коллеги, в том числе и профессионалы в области фотографии и печати, отметили, что для фоторабот CD-300 однозначно предпочтительнее.

Печатает CD-300 хотя и не молниеносно, но достаточно быстро для своего класса. На вывод одного снимка уходит примерно полторы минуты, плюс еще 1–3 мин (в зависимости от производительности ПК) на предварительную обработку изображения.

Недостаток у этого устройства только один – высокая цена. Сам аппарат стоит $489, что, к сожалению, недоступно многим потенциальным пользователям в Украине. Набор из 36 листов фотобумаги и картриджа с красящей лентой, рассчитанного на печать такого же числа оттисков, обойдется в $23. Нет смысла высчитывать стоимость одной фотокарточки – все равно получится дороже, чем с использованием традиционных фотоматериалов. В общем, ничего удивительного в этом нет – все новое и перспективное поначалу доступно только обеспеченным покупателям.

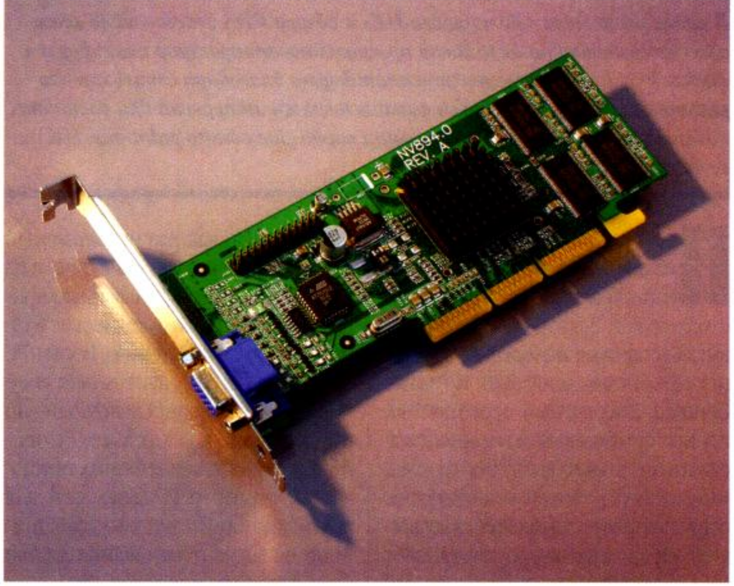
Вполне понятно, что со временем подобные устройства наверняка подешевеют. Кстати, этот процесс идет уже сейчас, хотя и медленно, но вполне достаточно для самых оптимистических прогнозов. А пока... Диковинное устройство и результаты его работы вызвали неподдельное восхищение у всей редакции, а печать очередного снимка каждый раз оказывалась маленьким чудом.

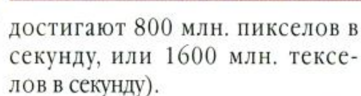
Продукт предоставлен компанией «Эликс-центр»: тел. (044) 417-6407

GeForce для бедных

Сергей Светличный

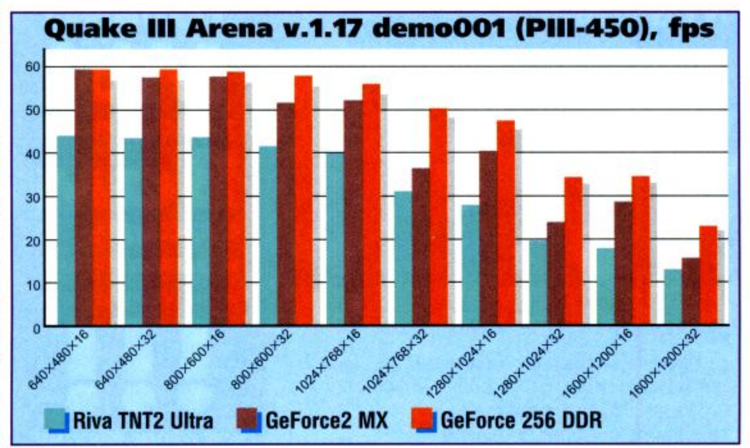
Нынешнее лето оказалось как никогда богато событиями на рынке 3D-акселераторов. Фактически «отметились» все компании–производители графических чипсетов (если учитывать, что S3 уже свернула деятельность в этом сегменте). Последней новинкой, попавшей к нам в редакцию, стала видеокарта ELSA Gladiac MX, основанная на чипсете NVidia GeGorce2 MX – «облегченном» варианте их топ-модели GeForce2 GTS, предназначенной для использования в hi-end-акселераторах. По сути, повторяется история годичной давности, когда были выпущены бюджетные версии чипа TNT2 – M64 и Vanta.





Итак, Gladiac MX, во-первых, работает на пониженных частотах (166 MHz у памяти и 175 MHz – у ядра), во-вторых, вместо дорогостоящей DDR-памяти на плате установлено 32 MB SDRAM, и, в-третьих, графическое ядро GeForce2 MX является «обрезанным» – от четырех конвейеров рендеринга (GeForce2 GTS) здесь осталось только два, с двумя текстурными блоками на каждом. В итоге пиковая производительность GeForce2 MX и, соответственно, Gladiac MX, составляет «всего» 350 млн. пикселов в секунду, или 700 млн. текселов в секунду (для сравнения – у GeForce2 GTS эти показатели достигают 800 млн. пикселов в секунду, или 1600 млн. текселов в секунду).

По реализованным в чипе функциям версия MX идентична оригинальному GTS (что неудивительно), за исключением двух моментов. В MX встроена поддержка технологии TwinView (вывод изображения на два монитора), аналогичной DualHead от Matrox, однако превосходящей ее по функциональным возможностям. Особо останавливаться на ней не стоит, поскольку к рассматриваемой Gladiac MX все равно нельзя подключить два монитора. Кроме того, GeForce2 MX поддерживает регулировку качества изображения Digital Vibrance Control.



По производительности Gladiac MX несколько обгоняет GeForce 256 SDR, что совсем не плохо, учитывая ожидаемое соотношение цен. Не лучшим образом на результатах сказывается экономия на памяти – ее пропускной способности катастрофически не хватает, из-за чего показатели резко снижаются при увеличении объема вычислений с повышением разрешения, а также при переходе в 32-битовый рендеринг. Судя по всему, повышение частоты памяти должно благоприятно сказаться на производительности, однако мы лично не стали бы советовать заниматься разгоном этой платы – и модули памяти, и радиатор на чипе греются весьма ощутимо.

В общем, карта выглядит достаточно интересно, осталось лишь дождаться поступления в продажу – ELSA планирует приступить к поставкам в конце лета – начале осени. О цене на момент написания статьи ничего известно не было, однако можно предположить, что она будет находиться в пределах $120–160.

Продукт предоставлен компанией ELSA, www.elsa.com

Compaq iPaq – PDA-универсал

Олег Данилов

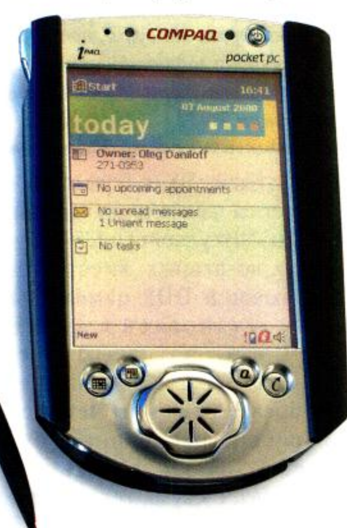
В прошлом номере «Домашнего ПК» в обзоре PDA участвовало всего одно устройство на базе новой программно-аппаратной платформы Pocket PC. Так как именно эта платформа благодаря своим хорошо развитым мультимедийным возможностям интересна для домашних пользователей, мы не могли пройти мимо еще одного palm-size ПК на ее базе – Compaq iPaq.

Первое, на что обращаешь внимание, взяв в руки iPaq, – это дизайн. Традиционно устройства с маленькой буквой «i» в названии выглядят весьма интересно, не стал исключением и новый продукт Compaq. Элегантный серебристый корпус оригинальной, можно даже сказать несколько вычурной формы, «подчеркнутая» клавиша диктофона, совмещенный с качающейся клавишей управления курсором (аналог геймпада) динамик, строгий черный чехол, закрывающий разъем подключения дополнительных модулей. Все это создает iPaq имидж весьма стильной и элегантной вещи.

Если сравнивать Compaq iPaq с участвовавшим в предыдущем обзоре Casio Cassiopeia E-115, то при сходных габаритах iPaq тоньше (12,98 × 8,33 × × 1,58 см) и существенно легче – 179 г. Но основные различия скрываются внутри. Сердце нового устройства – 32-битовый RISC-процессор Intel StrongARM с частотой 206 MHz. Разница в быстродействии между iPaq и Cassiopeia (VR4121 131 MHz) заметна невооруженным взглядом – приложения просто «летают», процессор Intel на сегодня, пожалуй, самый быстрый из применяемых в наладонных компьютерах. Но как раз используемый тип процессора является и одним из недостатков PDA. Дело в том, что приложения, разрабатываемые для Windows CE, и, следовательно, Pocket PC (Windows CE 3.0), изначально компилируются под определенный тип процессоров, а как раз для StrongARM количество сторонних приложений намного меньше, чем для других чипов. Именно по этой причине на момент написания статьи была возможна только частичная русификация устройства с помощью ПО Language Extender, а так любимая пользователями система распознавания рукописного русского текста PenReader работать на iPaq отказалась. Впрочем, специалисты Paragon Software обещают в ближайшее время исправить ситуацию.

Хочется обратить внимание на экран устройства. Хотя на самом деле он является всего лишь 12-битовым (4096 цветов), но, честно говоря, я понял это только при просмотре видео, что, согласитесь, нельзя назвать наиболее распространенной задачей для palm-size компьютера. Возможно, экран Cassiopeia E-115 может показаться более ярким, тем не менее изображение на iPaq хорошо смотрится даже при ярком свете и под достаточно большим углом. «Полевые» испытания показали, что при суперяркой подсветке запаса литиум-полимерных батарей хватает всего-навсего на два часа работы. Хотя при использовании фотодатчика, позволяющего автоматически изменять яркость подсветки в зависимости от наружного освещения, время автономной работы намного возрастает (впрочем, кому-то может не понравиться некоторое запаздывание в переключении режимов подсветки).

Устройство оснащено 32 MB памяти ОЗУ и 16 MB ПЗУ. Учитывая, что около 5 MB ОЗУ занято служебными программами и еще около 5 MB резервируется, в распоряжении пользователя остается около 25 MB. Много это или мало? Мне, например, удалось разместить в этот объем семь композиций в формате MP3 с вполне приличным битрейтом 128 Kbps. Причем качество воспроизведения музыки, по моему мнению, вполне сопоставимо с лучшими экземплярами MP3-плейеров, побывавших у нас в редакции. Если же вы хотите расширить объем памяти, то, к сожалению, придется приобретать дополнительный модуль CF Card Expansion Pack стоимостью около $40 и, естественно, сами карты Compact Flash объемом 32/64 MB. Не совсем удобное решение (подавляющее большинство HPC изначально оснащены таким разъемом), которое, тем не менее, позволило уменьшить размеры устройства и его стоимость. Похожее расширение PC Card Expansion Pack (стоимость около $150) предназначено для подключения беспроводных сетевых карт или модемов стандарта PC Card.



Pro et contra

☺ Стильный дизайн
☺ Высокая скорость работы
☺ Качественный экран

☹ Отсутствие слотов расширения
☹ Несовместимость ряда программ сторонних разработчиков с архитектурой StrongARM

Для зарядки устройства и синхронизации данных с настольным ПК используется подключаемая к порту USB и электрической сети (через адаптер) «люлька», являющаяся еще одним дизайнерским изыском. Программное обеспечение Microsoft ActiveSync позволяет легко переносить на PDA и обратно файлы Word, Excel, Access, сообщения электронной почты, адресные книги, списки задач, записи, ссылки и т. д. Одни файлы при переносе конвертируются, другие остаются без изменений. Вообще же iPaq можно использовать даже в роли небольшого мобильного накопителя.

Что касается программного обеспечения, то оно во всем, кроме фирменных утилит Compaq, облегчающих управление и обслуживание PDA, аналогично поставляемому с Cassiopeia E-115: «карманные» версии Word, Excel, Outlook, Money, Reader, Media Player, Internet Explorer, Picture Viewer и т. д.

Еще раз хочется подчеркнуть многофункциональность устройств на базе Pocket PC. Это и классический PDA, и, при наличии модема, Web-планшет, и MP3-плейер, и игровая приставка класса GameBoy. Одним словом, потрясающая универсальность.

Примерная стоимость
Compaq iPaq – $500

RADEON – это звучит гордо

Сергей Светличный



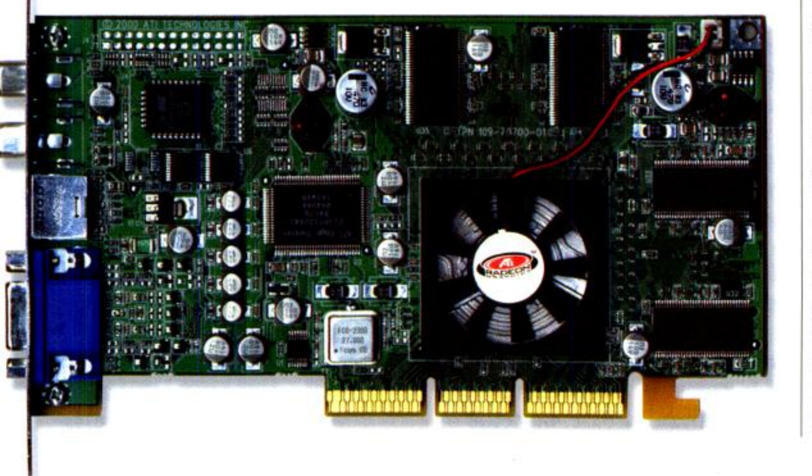
Вслед за 3dfx Interactive, наконец-то начавшей поставки Voodoo5 5500, свою новинку продемонстрировала и ATI Technologies – предполагаемый «убийца» GeForce2 GTS, и чипсет RADEON предстал перед широкой общественностью в целой линейке новых акселераторов. К нам в редакцию попала старшая модель – ATI RADEON 64 MB DDR VIVO.

RADEON является совершенно новой разработкой – после полуторагодичного затишья, в течение которого ATI производила акселераторы на основе фактически одного и того же чипсета, Rage Fury, либо внося в него незначительные усовершенствования (Rage Fury Pro), либо выпуская многочиповые варианты карт (Rage Fury MAXX).

В последнее время многие производители видеокарт начали использовать названия, из которых сразу становятся видны главные достоинства их продуктов. Не стал исключением и акселератор, являющийся предметом нынешнего разговора. Итак, из названия сразу же ясно, что, во-первых, он основан на чипсете RADEON GRAPHICS (о его технических характеристиках поговорим чуть позже), во-вторых, на плате установлено 64 MB памяти типа DDR SDRAM, и, в-третьих, имеются видеовход и видеовыход (VIVO – Video In, Video Out), за них отвечает чип Rage Theater, с помощью которого можно осуществлять захват видео с одновременным кодированием в различные форматы. Сразу отметим, что опробовать видеовход, к сожалению, не представилось возможным – видимо, из-за сырости драйверов соответствующая утилита просто отказывалась запускаться, выдавая сообщение об ошибке.

В нашем распоряжении оказался не серийный вариант карты, а ее сэмпл, поэтому мы решили отказаться от публикации результатов тестов – не секрет, что у сэмплов производительность зачастую оказывается ниже, нежели у карт, запущенных в продажу (как по вине недоработанности драйверов, так и пониженных рабочих частот ядра и памяти). Отметим лишь, что быстродействие очень высокое, наибольшее же впечатление на нас произвело невероятно малое снижение производительности при переходе из 16-битового рендеринга в 32-битовый – его значение составляло около 5%. На не самом быстром на сегодняшний день компьютере (PIII-450, 128 MB PC-100 SDRAM) Quake III Arena сохраняла играбельность даже в разрешении 1600×1200×32, демонстрируя в среднем около 30 кадров в секунду.

Пришло время подробнее остановиться на технических характеристиках акселератора. Это первая видеокарта у ATI с геометрическим сопроцессором CHARISMA ENGINE, поддерживающим преобразование треугольников, отсечение невидимых полигонов и расчет освещения. Кроме этих операций, уже ставших стандартным набором для современного блока T&L, CHARISMA ENGINE реализует также такие уникальные спецэффекты, как Vertex Skinning и Keyframe Interpolation, предназначенные для придания изображению большей реалистичности. Заявленная производительность блока T&L (Transformation and Lighting) – 30 млн. полигонов в секунду, что является самым высоким показателем. Следует, правда, отметить, что результаты тестов в игре MDK 2 (используемый API – OpenGL) нас очень сильно разочаровали – включение аппаратного T&L приводило к приросту быстродействия... всего на 0,5 fps во всех графических режимах. Что тому виной – слабый геометрический сопроцессор или же сырые драйверы – неизвестно, однако факт остается фактом. Хочется, конечно, надеяться, что проблема именно в драйверах – в таком случае в будущем следует ожидать изменений к лучшему.



Рабочая частота ядра и памяти – 183 MHz. Чипсет оснащен двумя конвейерами рендеринга с тремя текстурными блоками на каждом. Собственно всей архитектуре рендеринга пикселов ATI, видимо, в рекламных целях присвоила звучное название PIXEL TAPESTRY. Она позволяет накладывать до трех текстур на пиксел без потери скорости или же реализовывать наложение рельефных текстур за один проход (Emboss, Dot Product3 и EMBM, причем поддержка последнего варианта до сих пор присутствовала только в двух чипсетах – Matrox G400 и NVidia GeForce2 GTS). Пиковая скорость заполнения – 366 млн. пикселов в секунду. Если считать в текселах – до 1098 млн. текселов/с (при наложении одной текстуры на пиксел). Согласитесь, что в этих «попугаях» «удав» оказывается значительно длиннее. Кроме того, PIXEL TAPESTRY отвечает за кубическое наложение карт среды (cube environment mapping), отображение реалистичных теней от индивидуальных источников света, а также наложение трехмерных текстур для создания сложных динамических источников света, объемных спецэффектов (дым, туман, жидкость) и некоторых других вещей. Естественно, поддерживается и модный нынче FSAA (Full-Scene Anti-Aliasing, сглаживание всей сцены).

Отдельно стоит сказать о технологии HyperZ. Как она работает, похоже, не знает никто, кроме самой ATI, хранящей гробовое молчание, однако о том, *что* она делает, известно довольно много. В общих чертах – с помощью HyperZ удается снизить нагрузку на шину памяти за счет уменьшения потока проходящих через нее данных. После установки треугольников HyperZ определяет, какие именно полигоны оказываются видны, а какие – нет; при этом количество обращений к Z-буферу (области памяти, хранящей расстояния до всех точек сцены) оказывается значительно меньше, чем у остальных видеокарт. Видимо, именно этим и объясняются сравнительно невысокое снижение производительности при увеличении разрешения экрана и практически полное его отсутствие – при переходе к 32-битовому цвету.

Однако кроме 3D, в продуктах ATI всегда ценились также качественная картинка в 2D, а также поддержка декодирования DVD-видео. Не стала исключением и видеокарта RADEON. Аппаратная реализация motion compensation и iDCT позволяют получить на экране монитора прекрасное изображение.

В общем, ATI RADEON нам показался очень перспективным акселератором, с поддержкой большого числа функций, высочайшей производительностью в играх и качественным изображением. Высокая цена обусловлена, в первую очередь, наличием 64 MB дорогостоящей памяти, а также функций обработки видео. Младшие модели, как нам кажется, должны составить неплохую конкуренцию продукции от NVidia.

Ориентировочная стоимость – $290.
Продукт предоставлен компанией «Навигатор»: тел. (044) 241–9494

Voodoo5 – последний довод королей?

Сергей Светличный

В принципе, здесь должна быть «длинная и жалостливая» история о противостоянии двух грандов – 3dfx и NVidia, однако мне, честно говоря, просто жаль тратить на это журнальное место. Поэтому лучше сразу перейти к рассмотрению серии видеокарт Voodoo5, одну из моделей которой нам и посчастливилось получить в свои руки.

3dfx, постепенно сдававшая позиции своему более удачливому конкуренту, осенью прошлого года анонсировала совершенно новую разработку – чип VSA-100 (Voodoo Scalable Architecture), а также целую линейку видеокарт на его основе (Voodoo4 4500, Voodoo5 5000/5500/6000). Выйти они должны были достаточно поздно – нынешней весной, что означало фору в полгода для флагманского продукта NVidia – GeForce 256. Однако действительность оказалась еще хуже – первые партии Voodoo5 5500 поступили в продажу только в начале лета, Voodoo5 6000 ожидается осенью, об остальных моделях вообще ничего не слышно.

Что же представляет собой VSA-100? Отрадно, что 3dfx наконец-то избавилась от «детской болезни» – теперь ее акселераторы поддерживают большие текстуры (вплоть до 2048 × 2048 точек), 32-битовые текстуры и рендеринг в True Color. Чип оснащен двумя конвейерами рендеринга и может за один такт либо наложить одну текстуру на два пиксела, либо, в режиме мультитекстурирования, две текстуры на один пиксел. Скорость заполнения при этом составляет, соответственно, 667 млн. и 333 млн. пикселов в секунду. AGP-текстурирование традиционно отсутствует, разработчики рекомендуют использовать компрессию текстур (DXTC, FXT1 или S3TC – поддержка последней технологии, впрочем, пока что оставляет желать лучшего).

Интересной особенностью VSA-100 является возможность построения на его основе многочиповых видеокарт – вплоть до 32 шт. на одной плате! Правда, в Voodoo5 5500 их существенно меньше – «всего» две, однако даже при таком раскладе размер платы оказывается, мягко говоря, немаленьким – у меня лично она упиралась в винчестер, который ради такого дела пришлось переставить в соседний слот. Из-за наличия двух процессоров на плате, очевидно, акселератор отличается повышенным потреблением электроэнергии – к нему подводится дополнительное питание путем подключения разъема, аналогичного применяемым в винчестерах или дисководах.

Принцип использования нескольких чипов для формирования изображения отдаленно напоминает SLI (Scanline Interlive), разработанный в свое время для акселераторов на базе Voodoo^2, однако есть и достаточно серьезные отличия. Во-первых, в случае VSA-100 каждый чип использует свой собственный кадровый буфер, во-вторых, все они располагаются на одной плате, и, в-третьих, если раньше акселераторы обрабатывали поочередно четные и нечетные линии, то теперь часть изображения, рассчитываемая каждым из чипов, не ограничена лишь одной строкой кадра, а динамически изменяется в пределах от 1 до 128 строк.

Особой гордостью 3dfx является их фирменная технология T-Buffer, используемая для повышения качества изображения, а если точнее – для придания ему особой «фотореалистичности», и включающая несколько спецэффектов, таких, как Depth of Field, Motion Blur и т. д. Пока что наибольший интерес вызывает FSAA (Full Scene Anti-Aliasing), или сглаживание всей сцены, которое работает абсолютно во всех играх. Следует отметить, что при включении FSAA качество картинки улучшается действительно очень сильно, хоть и за счет такого же серьезного снижения производительности. Причем на мониторе с большой диагональю в разрешении 800 × 600 с FSAA линии казались более гладкими, а текстуры, расположенные на значительном расстоянии, мерцали меньше, чем даже в 1280 × 1024 без FSAA (производительность же в обоих режимах оказывалась примерно одинаковой).

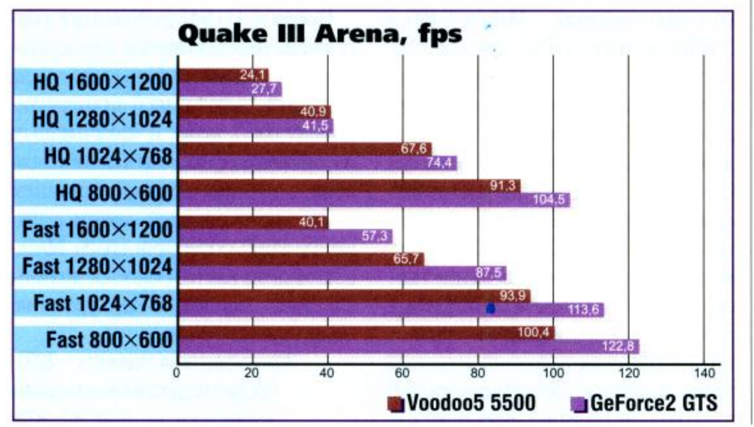
Как уже упоминалось, плата оснащена двумя чипами VSA-100, а также 64 MB памяти типа SDRAM. И ядро, и память работают на одной и той же частоте – 166 MHz. Наличие вентиляторов позволяет надеяться на возможность разгона карты, однако мы бы не советовали этим заниматься – Voodoo5 5500 достаточно ощутимо нагревается даже в штатном режиме.

Личные впечатления от Voodoo5 5500 – весьма положительные. Инсталляция прошла без проблем (если не считать неувязки с установкой в корпус ПК), качество изображения в Windows – безупречное, на 19-дюймовом мониторе Nokia 446 Pro даже в разрешении 1600 × 1200 картинка оставалась четкой, без неприятного «замыливания», свойственного всем видеокартам на базе чипсетов от NVidia в высоких разрешениях. Приятно порадовал тот факт, что после инсталляции драйверов для всех доступных видеорежимов были автоматически установлены максимальные частоты вертикальной развертки – это по достоинству оценят заядлые игроки, постоянно переключающие графические разрешения, ведь на других видеокартах значение частоты, устанавливаемое по умолчанию, обычно составляет совершенно неудобоваримые 60 Hz.

Однако пора переходить к тестам. Испытания проводились на следующей конфигурации: процессор Intel Pentium III 933 MHz, материнская плата Soyo 6VCA, 128 MB PC133 SDRAM. Для сравнения мы взяли акселератор Creative 3DBlaster GeForce2 GTS. К сожалению, революции не произошло: Voodoo5 5500 отстает от своего конкурента во всех режимах, вплотную приближаясь к GeForce2 GTS лишь в высоких разрешениях и 32-битовой глубине цвета. В принципе, это и неудивительно – сказываются отсутствие геометрического сопроцессора и значительно меньшая скорость заполнения сцены (667 млн. текселов в секунду против 1600 – у GeForce2 GTS). Радует разве что значительно меньшее снижение производительности при повышении разрешения и особенно при переходе к рендерингу в 32-битовом цвете. Подобное же (а временами даже большее) отставание наблюдается практически во всех играх. Исключение составляют, пожалуй, только продукты с поддержкой фирменного API Glide – например, использующие «движок» от Unreal. В Deus Ex, скажем, лидерство Voodoo5 5500 является неоспоримым. Плохо лишь (во всяком случае, для 3dfx), что поддержка Glide в последнее время встречается чрезвычайно редко.

И еще один недостаток этого акселератора (причем, как мне кажется, самый серьезный) – высокая стоимость, которая к тому же вряд ли снизится со временем – все-таки многочиповые решения никогда не были особенно дешевыми.

Ориентировочная стоимость – $330.
Продукт предоставлен компанией «Фолгат»: тел. (044) 227–5143



Компьютеры и комплектующие: новинки и цены

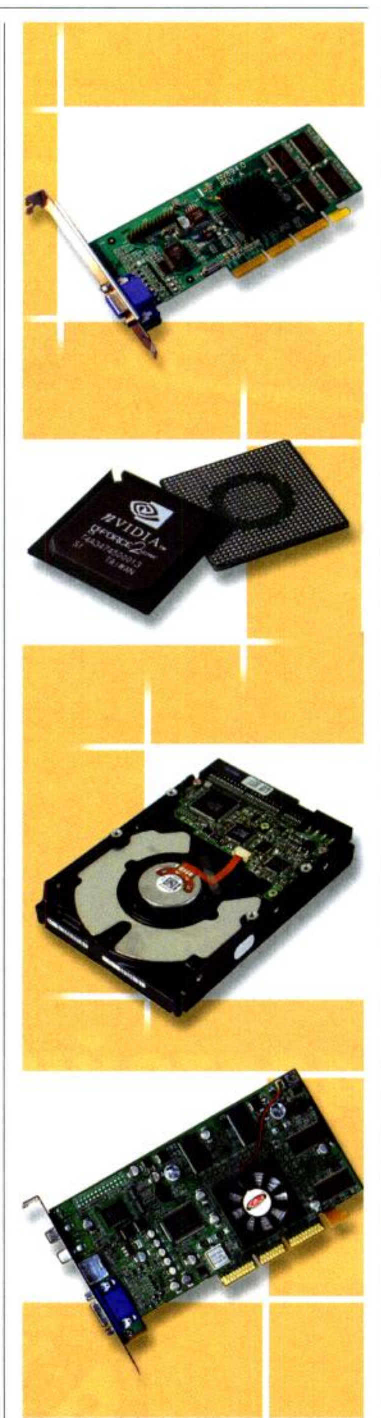
Мы предлагаем читателям «Домашнего ПК» анализ последних событий в компьютерной индустрии. Значительные колебания цен на рынке и беспрерывная смена технологий делают выбор компьютера задачей не из легких. Как получить максимум производительности и «долгосрочной эффективности» от денег, которые вы «вкладываете» в компьютер, – это вопрос, на который можно получить ответ в данном материале.

Лето – время отпусков, жаркая пора. IT-индустрии первое, наверное, не свойственно, но «жары» здесь было более чем достаточно: производители объявляли и выпускали один продукт за другим, очевидно, надеясь потрясти воображение и карманы потребителей, когда те вернутся к «активной жизни» в сентябре.

Как всегда, главными «ньюсмейкерами» были AMD и Intel. Первая, выпустив Thunderbird и Duron, быстро наладила их производство в значительных объемах, одновременно занявшись распродажей «старых» Athlon, которые летом в Киеве было найти намного проще, чем процессоры от Intel. Не успели новинки от AMD получить главные призы в номинациях «За лучшую цену» и «За наивысшую производительность», как тут же они начали подвергаться «агрессивному удешевлению». В результате Thunderbird 700 MHz стоит дешевле Pentium III 600 MHz, при этом разница в производительности этих двух процессоров более чем ощутима. Снижение цен приобрело просто «катастрофический» характер в середине августа, когда AMD вместе с выпуском Thunderbird 1,1 GHz объявила такой «расклад» цен, что Thunderbird 1 GHz стал стоить чуть больше $600, а «младшенький» Thunderbird 800 – $215, не говоря уже о Duron, который наконец-то попал в ценовую нишу до $100, хотя по производительности он не то чтоб очень сильно уступал Thunderbird или Pentium III. Киевские цены, хотя и с некоторым опозданием, вполне отражают эти перемены. Подумать только: процессор от AMD уровня Pentium III 650 теперь можно купить за 100 с лишним долларов! Можно поздравить себя с наступлением времен, когда процессор из самого важного и дорогостоящего элемента системы превращается во что-то совершенно рядовое и доступное, а его вычислительная мощность намного превзошла все мыслимые потребности домашних пользователей (за исключением «хардкорных геймеров», конечно).

Однако большущую ложку дегтя в эту бочку с AMD добавляет ситуация с материнскими платами под Thunderbird и Duron. Кроме печальной истории с несовместимостью «продвинутого» чипсета VIA Apollo KX133 с новыми процессорами от AMD, дает о себе знать дефицит материнских плат и наличие лишь одного чипсета под Duron, а именно VIA Apollo KT133. Отсутствие выбора и высокая цена на материнские платы (в среднем $150) пока что сводит на нет все преимущества от приобретения дешевого процессора от AMD. Может быть, именно по этой причине Intel и не спешит догонять летящие вниз цены AMD – стоимость систем с равной производительностью мало чем отличается для обеих платформ, и, что самое важное, большинство материнских плат на чипсете Intel 440BX и VIA Apollo Pro 133/133A, купленных за последние два года, допускают апгрейд до Pentum III 800 и выше. Итак, для мощного компьютера годичной давности переход с «Intel на AMD» или обратно, как правило, лишен экономического смысла, выгоднее модернизировать центральный процессор.

В плане возможностей «апгрейда» Intel порадовала обилием новых Celeron и продолжающимся планомерным снижением цен на свои старшие модели. Pentium III 700/733 MHz за $230 – такой процессор удовлетворит нужды практически любого профессионала и геймера. Интересно вспомнить по этому поводу, что чуть больше года назад мы только могли мечтать о процессоре с почти вдвое меньшей производительностью – Pentium III 550 MHz (Katmai), который стоил свыше $300. А ведь гонка с AMD влечет за собой еще большее снижение цен осенью – за эти же деньги можно будет купить уже Pentium III 800 MHz. Так что для требовательного и экономного пользователя сегодня как никогда правдиво изречение «тише едешь – дальше будешь». Тем более что подождать-то придется буквально месяц-два, а прирост производительности составит при этом порядка 100 MHz в месяц, причем совершенно бесплатно.



Итак, новые Celeron 533–600 MHz, стремясь к отметке $100, отлично подходят для апгрейда систем с материнскими платами, «воспринимающими» процессоры архитектуры Coppermine. Здесь мы учитываем тот факт, что ближайший по тактовой частоте Pentium III стоит примерно вдвое дороже, а также берем во внимание большой нереализованный (на 66 MHz FSB) потенциал моделей с частотами 533, 566 и 600 MHz. В связи с тем что цена новых Celeron (Coppermine) почти такая же, как и старых моделей, работающих на частотах 500 и 533 MHz (Mendocino), их выбор не вызывает сомнений, хотя бы благодаря меньшему энергопотреблению и поддержке SSE-инструкций. Здесь необходимо помнить, что младшие модели (как когда-то Celeron 300A) выпускаются недолго и быстро распродаются, так что уже прекращен выпуск Celeron 533 MHz (Coppermine), а в скором времени та же участь постигнет и Celeron 566 MHz. По прогнозам, модели уровня Celeron 800 MHz и выше будут уже выпускаться с поддержкой шины 100 MHz, а стандартной частотой FSB для Pentium III к тому времени станет 133 MHz. Заглянем в еще более далекое будущее – первую половину следующего года: Pentium III перейдет на 0,13-микронный технологический процесс и получит 200-мегагерцевую шину.

Но вернемся к настоящему и поговорим о материнских платах – основе производительности и гарантии «долгожительства» вашей системы.

Приятной новостью является начало продаж материнских плат на чипсете i815. Пожалуй, впервые Intel оказалась в роли компании, выпускающей альтернативу продукту, уже утвердившемуся на рынке – VIA Apollo Pro 133/133A. И, следует сказать, альтернатива удалась, так что теперь более предпочтительной платформой для процес-

соров от Intel становятся материнские платы на i815/815E, хотя платы на ApolloPro133/133A по-прежнему сохраняют ценовое преимущество – в среднем они стоят $90 против $135 за плату на i815/815E.

Событием стало появление первых «серийных» чипсетов с поддержкой памяти DDR SDRAM. Первой отличилась Acer Laboratories Inc. (ALi), выпустив недорогие Aladdin Pro 5 для настольных систем с процессорами Celeron, Pentium II и Pentium III и ALiMAGiK 1 для процессоров от AMD. Вслед за ALi объявила о планах выпуска новых DDR-совместимых чипсетов VIA, анонсировав архитектуру HDIT (High-Bandwidth Differential Interconnect Technology). Самыми интригующими были события вокруг поддержки Intel архитектуры DDR в своих новых продуктах. Хотя мы и не увидим DDR-совместимого чипсета от Intel, тем не менее компания заявила о том, что будущий Pentium IV будет работать не только с собственными RAMBUS-совместимыми чипсетами, но и с PC200/266 DDR-совместимыми чипсетами от сторонних производителей.

Что это значит для покупателя? DDR SDRAM – это новый стандарт памяти, позволяющий удвоить пропускную способность системной шины и таким образом значительно повысить производительность системы. Интересно, что цены на этот новый тип памяти максимум на 10% выше, чем на PC133 SDRAM (компания Micron уже предлагает их для продажи через *www.crucial.com*), цена чипсетов, а значит и материнских плат, будет ненамного выше той, которая свойственна платам на ApolloPro 133A сегодня. Так что если вы не собираетесь срочно покупать компьютер и являетесь требовательным пользователем, стоит подождать несколько месяцев, пока DDR-решения станут доступными в Украине.

Возвращаясь к настоящему моменту, сделаем еще одно важное замечание: при выборе новой материнской платы главное – убедиться, что она поддерживает FC-PGA-процессоры непосредственно или с помощью переходника. Дело в том, что, к примеру, материнские платы «под Celeron», выпущенные ранее, смогут поддерживать максимум Celeron 533 MHz.

Вкратце еще об одном важнейшем компоненте системы – оперативной памяти. Цены на нее остаются «заоблачными», так что сегодня не самый благоприятный момент ее наращивать или приобретать в больших количествах. С другой стороны, ниже $60 за PC133 64 MB DIMM она вряд ли опустится в обозримом будущем. Виной тому жесткая ценовая и маркетинговая политика производителей, с одной стороны, и растущий спрос – с другой, ведь объем оперативной памяти 128 MB все прочнее утверждается в качестве стандарта, вытесняя 64 мегабайта в категорию «минимума».

А вот у современных винчестеров сейчас нет проблем с дополнительными гигабайтами «за копейки». Разница в цене между моделями вместимостью 10 и 13 GB порой равна нулю, так что критерии выбора «правильного» винчестера уже иные. В августе ведущие производители объявили о выпуске дисков с плотностью записи 20 GB на пластину, и именно на этот параметр стоит обратить внимание при покупке. По стоимости такой диск объемом 20 GB (5400 об/мин) соответствует модели 15 GB с плотностью 15 GB на пластину и частотой вращения 7200 об/мин, но обладает большей вместительностью (на 5 GB!), соизмеримым быстродействием, а также более низкими уровнями шума и нагрева.

И напоследок еще одна горячая тема лета – видеоакселераторы. Начнем с грустной (в каком-то смысле) новости: S3 закрыла свое графическое подразделение, так что видеоплаты с маркой Diamond Multimedia (кроме профессиональных продуктов) больше выпускаться не будут, похожая участь уготована и звуковым картам «от Diamond». Вспоминая великолепные графические адаптеры на чипах от NVidia и 3dfx и легендарную звуковую плату Diamond Monster MX300, приходится только сожалеть, что S3 вообще заинтересовалась когда-то этим «бриллиантом» мира мультимедиа. Учитывая такие события, приобретение еще имеющихся в продаже видео- и аудиоплат марки Diamond чревато весьма туманными перспективами в смысле их поддержки производителем, т. е. выпуска новых версий фирменных драйверов, что особенно принципиально для продуктов серии Savage.

Теперь о хорошем. В этом номере вы познакомитесь с долгожданным high-end-предложением от ATI, гордо (?) носящим имя Radeon. В сентябре эта плата появится у киевских продавцов вместе с соответствующей модификацией All-in-Wonder. Цена, по заверениям фирм-поставщиков, ожидается в пределах $270–290 за плату с 64 MB DDR-памяти и ViVo-функциональностью (Video-in/Video-out). Устоять перед подобным предложением пользователю с самыми высокими запросами будет трудно, так как GeForce2 GTS 32 MB имеет такую же стоимость, а аналогичный по «начинке» ASUS V7700 Deluxe 32 MB стоит порядка $350.

Процессоры

Модель	Средняя цена, $
Celeron 500	101
Celeron 533	108
Celeron 566	114
Celeron 600	121
Celeron 633	147
Pentium III 550	162
Pentium III 600	200
Pentium III 650	210
Pentium III 700	226
Pentium III 733	238
Pentium III 750	275
Pentium III 800	313
Pentium III 850	466
Duron 600	97
Duron 650	122
Duron 700	165
Thunderbird 700	189
Athlon 750	220
Athlon 800	268

Память

Модель	Средняя цена, $
PC100 DIMM 32 MB	38
PC100 DIMM 64 MB	68
PC133 DIMM 64 MB	72
PC133 DIMM 128 MB	158

Видеоплаты

Модель	Средняя цена, $
Velocity 100	64
Voodoo3 2000	91
Voodoo3 3000	117
Voodoo5 5500	328
TNT2 M64 16 MB	56
TNT2 M64 32 MB	75
TNT2 Pro 16 MB	90
TNT2 Pro 32 MB	106
TNT2 Ultra 32 MB	122
GeForce 256 32 MB	185
GeForce 256 64 MB	224
GeForce 256 32 MB DDR	220
GeForce 256 64 MB DDR	320
GeForce2 GTS 32 MB	320
GeForce2 GTS 64 MB	400
GeForce2 MX 32 MB SDRAM	175

Жесткие диски EIDE

Емкость, GB	Средняя цена, $
8–10	87
13–15	110
17–20	130
27–40	200

Однако есть надежда, что платы с чипами от NVidia подешевеют, и вызвана она объявлением NVidia о выпуске 0,18-микронной версии чипа GeForce2 GTS – GeForce2 Ultra. Появление GeForce2 Ultra – это отличная новость не в плане возможности или необходимости приобретения таких плат (стоят они порядка $500), а в том смысле, что платы на этом чипе «отодвинут в тень» модели на «обычном» GeForce2, что сделает их более доступными, а также по принципу домино удешевит и все остальные предложения на базе чипсетов от NVidia.

Еще одна приятная новость от NVidia – «джефорс для бедных» GeForce2 MX. Даже при стоимости $170 (ожидается, что она составит $140 для моделей с минимальной комплектацией) он выигрывает у GeForce 32 MB SDRAM по цене, имея при том большую производительность.

Что касается наиболее оптимального выбора среди высокопроизводительных акселераторов, то это платы на GeForce 256 с 32 MB DDR SDRAM. Покупка за те же деньги 64-мегабайтовой версии платы с памятью SDR имеет, мягко говоря, гораздо меньше смысла. С другой стороны, карты на GeForce2 GTS 32 MB уходят в ценовой отрыв, который не соответствует приросту производительности в сравнении с GeForce 256, 32 MB DDR. То же самое касается и Voodoo5 5500, даже в большей степени. Соотношение цены и производительности у этой платы не выдерживает никакой критики, поэтому будем надеяться, что цена когда-нибудь упадет, как это случилось в свое время с Voodoo3 3000, и это сделало ее отличным вариантом и по сей день.

И еще пара замечаний. При покупке карты на Riva TNT2 удостоверьтесь, что вам достанется версия чипа TNT2 Pro, так как производительность и способность работать на повышенных частотах у нее гораздо выше, чем у обычной TNT2, а цена платы – та же. Кроме того, TNT2 Ultra на фоне TNT2 Pro выглядит не очень привлекательно, по-прежнему являясь дорогостоящим продуктом, не оправдывающим разницу в цене с TNT2 Pro сколько-нибудь существенным приростом производительности. ■

Ищу принтер для домашнего офиса

Сергей Галушка

Сегодня, пожалуй, для всех очевидно, что идея безбумажного офиса, о которой так много говорили еще несколько лет назад, оказалась обыкновенной утопией. Пользователи «всех мастей и народов» более охотно доверяют свои «дела и секреты» печатным документам, нежели их электронным образам (пусть даже и с цифровой подписью), хранящимся в долговременной памяти компьютера.



Все современные печатающие устройства можно разделить на пять основных классов: лазерные, светодиодные (LED), струйные, термосублимационные и матричные. Последние вы вряд ли предпочтете иметь у себя дома – грохот и скрежет головок при «строительстве» документа способны вызвать головную боль даже у ваших соседей. Термосублимационные устройства также весьма специфичны и дороги. Поэтому выбирать принтер вам, скорее всего, придется из первых трех групп.

«СЕМЕЙНЫЙ ПОРТРЕТ» ДОМАШНИХ ПРИНТЕРОВ

Общие черты персональных лазерных принтеров на сегодня примерно таковы: скорость печати – до 10 страниц в минуту, установленная память – 2–4 MB, как правило, отсутствие поддержки языков Post Script и рекомендованный месячный объем печати не более 8 тыс. страниц. Персональные лазерные принтеры вряд ли нужны тем, кто использует свой семейный ПК преимущественно для отдыха или развлечений. Но если вы часто работаете на домашнем компьютере и при этом имеете дело с текстами большого объема, то без устройства, печатающего качественно, быстро и дешево, вам не обойтись. Кроме личного использования, эти принтеры в целях экономии часто приобретаются и для небольших офисов, где подключаются либо к компьютеру в сети, либо разделяются через внешний принт-сервер.

Технологии лазерной печати постоянно совершенствуются, видоизменяются. Так, компания Oki является одним из законодателей мод в области светодиодных принтеров. В отличие от лазерного, в светодиодном механизме печати отсутствует сложная и дорогостоящая оптико-механическая часть. Вместо нее для экспонирования изображения применяется линейка (матрица) светодиодов. Кроме Oki, похожую систему экспонирования на лазерных диодах в своих изделиях применяют компании Lexmark (например, в некоторых моделях Optra), Minolta/QMS (в принтерах серии PagePro) и др.

Картридж с тонером, входящий в комплект поставки Canon LBP-800, рассчитан на 2500 копий при 5%-ном заполнении страницы

До недавнего времени в деловом мире безраздельно царствовали только черно-белые документы. Однако в последнее время устои их монархии заметно пошатнулись. Ведь не секрет, что цвет – очень эффективный способ зрительного воздействия на человека. Документы и деловые письма с цветными логотипами и разноцветными диаграммами и графиками выглядят намного солиднее. Кроме того, цветом выделяют наиболее важные мысли в тексте, чем оказывают дополнительный прессинг на нужного клиента или партнера. Полноцветную печать в малом офисе или дома позволяют организовать струйные принтеры. Однако их проблемы нам хорошо известны: небольшая скорость вывода фотографических изображений, нестойкость отпечатанных документов к влаге, выцветание чернил. Цветные лазерные принтеры свободны от многих недостатков, свойственных струйным, но цены на них по-прежнему остаются недоступными для широкого круга пользователей. И все же сегодня можно констатировать тот факт, что качество оттисков, получаемых при струйной печати, вплотную приблизилось к лазерному, зато стоимость самих устройств намного более привлекательна, чем у их лазерных «коллег».

Среди производителей струйных принтеров идет непрекращающаяся конкурентная борьба. Характеристики своих изделий они улучшают за счет увеличения количества наносимых точек на единицу площади, уменьшения размера капли, использования дополнительных фотокартриджей, совершенствования фирменных технологий – ColorSmart, PhotoREt, PhotoRealism и т. п., позволяющих достичь более реалистичного изображения. Быстродействие устройств также постоянно растет. Если некоторое время назад струйный принтер имело смысл использовать лишь как домашний, то теперь, благодаря небольшой стоимости, а также высоким качеству и производительности, современные модели все чаще выступают как недорогая альтернатива лазерным принтерам в небольших офисах.

ВСЕ НА ВЫБОРЫ!

Процесс выбора чего-либо – всегда дело нелегкое и даже немного болезненное, особенно при том многообразии технологий, производителей, моделей, что наблюдается в последнее время в стане печатающих устройств. Но хуже выбора может быть лишь отсутствие оного. А посему давайте вместе постараемся разобраться в этом вопросе.

Прежде всего необходимо четко очертить весь спектр задач, для решения которых вы покупаете принтер. Другими словами, ответить на вопрос: чего вы хотите в результате такого приобретения добиться – быстро выводить текстовые файлы, получать качественные фотоотпечатки, справляться с большими объемами деловой графики или чего-либо еще? После этого следует реально оценить

свои доходы, точнее, определить ту сумму денег, какую вы можете потратить на приобретение принтера. С одной стороны, экономия в этом деле неуместна – как говорят в народе, скупой платит дважды. С другой – покупать дорогое, мощное и производительное устройство, возможности которого останутся невостребованными при том объеме работ, что существует в вашем офисе, также вряд ли имеет смысл. Кроме того, совокупная стоимость владения принтером включает в себя еще и такую графу, как расходные материалы. А вот последние зачастую могут нанести немалый урон вашему бюджету. Так что при выборе печатающего устройства следует обращать внимание не только на его стоимость и технические характеристики, но и на цену сопутствующих товаров, т. е. картриджей и печатающих головок.

Итак, если вам в домашнем офисе нужна выносливая «рабочая лошадка», но при всех раскладах вы за нее можете выложить **не более $100**, то непременно обратите внимание на струйный принтер HP DeskJet 610C. Эта модель пришла на смену сразу двум устройствам – DeskJet 420 и DeskJet 695C, которые хорошо известны пользователям сектора SOHO, и унаследовала лучшие качества своих предшественников. Стесненным в рабочем пространстве на столе можно порекомендовать малогабаритные модели от Canon – BJC-1000 и BJC-2000. Последняя допускает возможность одновременной установки цветного и черного (или фото-) картриджей, кроме того, за отдельную плату для нее можно приобрести сканирующую головку. Ну а тому, кто за такие деньги хочет видеть еще и довольно качественную цветопередачу, несомненно, подойдет Epson Stylus Color 460. Добавив еще пару десятков долларов, вы сможете приобрести устройство того же класса, но с несколько улучшенными техническими характеристиками (производительность, разрешение, цветопередача и т. д.), например такое, как Lexmark Color JetPrinter Z32, Epson Stylus Color 660 и др.

Возможности струйных принтеров в ценовой категории **от $120 до $200** выглядят более заманчиво. У некоторых из них максимальное разрешение при печати составляет 2400 × 1200 dpi, а скорость при выводе текста достигает 7–9 страниц в минуту. В этой категории следует обратить внимание на модели HP DeskJet 840C (принтер удобен в обращении, оснащен 2 MB памяти, рассчитан на печать 1 тыс. страниц в месяц), HP DeskJet 930C (компактность и скоростные качества делают его идеальным вариантом для небольших помещений), Canon BJC-3000 (при использовании специального черного «турбокартриджа» скорость печати становится равной 9 страниц в минуту), Lexmark Color Jet Z52 (имеет наивысшее разрешение в этом классе – 2400 × × 1200 dpi), Epson Stylus Color 760 (позволяет получать замечательные цветные отпечатки на любой бумаге). В последнее время в этот же ценовой класс можно зачислить и Xerox DocuPrint XJ8C (фотографии, распечатанные с его помощью, смотрятся весьма неплохо), и черно-белый светодиодный принтер от Oki – OkiPage 6w (кстати сказать, печатающие головки всех принтеров серии OkiPage имеют пожизненную гарантию).

Завидуйте, владельцы лазерных принтеров: скорость печати в черно-белом режиме для Lexmark Color Jetprinter Z52 составляет 15 страниц в минуту!

Располагая суммой **до $300**, уже можно в домашнем офисе либо обеспечить цветную струйную печать на листах формата A3 (Canon BJC-4650), либо добиваться фотографического качества отпечатков (Epson Stylus Photo 750), либо всерьез задуматься о приобретении черно-белого лазерного (или светодиодного) принтера. Canon LBP-800, например, печатает на листах формата A4 со скоростью 8 страниц в минуту и максимальным разрешением 600 × 600 dpi. Благодаря раздельной конструкции светочувствительного барабана и тонер-картриджа сегодня весьма популярен среди домашних пользователей и принтер OkiPage 8wLite, обладающий такими же основными характеристиками, что и модель LBP-800.

Если вы способны выложить за печатающее устройство **до $400**, то прежде чем это сделать, нужно как ни в каком другом случае серьезно и скрупулезно изучить документопотоки в вашей небольшой фирме. Если вам не нужна цветная печать, но зато волнуют растущие объемы черно-белых документов, то, несомненно, следует приобретать лазерный принтер. Здесь подойдет и «любимец отечественной публики» HP LaserJet 1100, и Lexmark Optra E310 (8 страниц в минуту, память расширяется до 66 MB при стандартном размере – 2 MB), и Minolta/QMS PagePro 1100L (10 страниц в минуту при разрешающей способности до 1200 × 600 dpi), и Brother HL-1240 (рекордсмен по скорости в этом классе – 12 страниц в минуту при разрешении 600 × 600 dpi), и Kyocera FS-680 (8 страниц в минуту, ресурс барабана – 100 тыс. копий).

Ну а коль все-таки вас привлекает возможность цветной печати, то своего «избранника» следует искать среди струйных принтеров. Изображений фотографического качества позволяет добиваться HP DeskJet 970Cxi (разрешение 2400 × 1200 dpi, 12 страниц в минуту при выводе черного текста и до 10 страниц в минуту в цвете). Модели HP PhotoSmart P1000 и P1100 обладают таким же высоким уровнем производительности и качества, что и HP DeskJet 970Cxi, но предусматривают, помимо этого, возможность печати фотографий непосредственно с цифровых камер без использования ПК. Epson Stylus Color 900 обеспечит, пожалуй, самую низкую в своем классе стоимость одного отпечатка как при монохромной, так и при цветной печати, но при этом скорость вывода изображений и цветопередача остаются традиционно хорошими. Ну и наконец, HP DeskJet 1120C, Epson Stylus Color 1160, Canon BJC-6500 позволяют получать великолепные цветные картинки формата A3.

Дальнейшее увеличение суммы **(свыше $400)**, выделяемой на приобретение печатающего устройства для малого офиса, вряд ли оправдано. Оно будет целесообразным лишь в том случае, если ваша фирма решает какие-то специфические, узконаправленные задачи. Например, вы создаете чертежи, плакаты, рекламные баннеры формата A2. Тогда придется раскошелиться на такие модели, как Canon BJC 5500 (приблизительно $750) либо на Epson Stylus 3000 (ориентировочно $1500). Отдельного разговора заслуживают...

ФОТОПРИНТЕРЫ

Проблема качественного вывода на бумагу снимков, сделанных цифровой фотокамерой, серьезно препятствует дальнейшему распространению этой технологии в секторе SOHO. Многие компании предлагают свои способы ее решения.

Метод, основанный на термосублимационной технологии фотопечати, демонстрирует компания Canon. Устройство CD-300 позволяет печатать фотоизображения превосходного качества с разрешением 300 dpi на листах формата 10 × 14 см. Есть также возможность вывода панорамных снимков размером 24,8 × 10 см на носители удвоенной длины. Естественно, принтер использует только специальную фирменную фотобумагу. Пока термосублимационные принтеры и расходные материалы к ним относительно дороги. Ориентировочная цена принтера в Киеве – $490, комплекта из 36 листов фотобумаги 10 × × 14 см и картриджа – $25.



Став счастливым обладателем цифровой камеры и фотопринтера Canon CD-300, вы навсегда забудете о пленках, химикатах и режимах проявки

На Олимп фотореалистичной печати нацелен и Canon BJC-8200 ($430). Моментальное высыхание нанесенных чернил позволило компании реализовать двухпроходную печать, что значительно ускоряет процесс получения фотоотпечатков. Вывод полноцветного изображения формата A4 занимает от 2 до 4 мин, стандартной фотографии 10 × 15 – менее 1 мин.

Твердочернильный ALPS MD-5000 (около $990) позволяет печатать фотографии с разрешающей способностью до 2400 dpi. Сухой краситель не растекается во время печати, что снижает требования к качеству бумаги. Кроме того, он устойчив к влаге и не смазывается. Такое устройство предназначено в первую очередь для небольших издательств, рекламных агентств, дизайнеров.

Для желающих иметь твердые копии своих фотографий Olympus выпустила цветной сублимационный принтер Camedia P-400 (около $1600). Обладатели этой модели смогут печатать изображения максимального формата A4 с фотографическим качеством и разрешением 314 dpi. Camedia P-400 позволяет распечатывать изображения напрямую с карт памяти большинства распространенных типов.

МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ УСТРОЙСТВА

Сейчас в малом бизнесе уже не обойтись без стандартного набора офисного оборудования, включающего персональный компьютер, факс, копир, принтер и сканер. Но на приобретение всех этих «орудий производства» может понадобиться довольно кругленькая сумма денег, которой у вас поначалу может и не найтись. И тут на помощь приходят многофункциональные устройства типа «все в одном», сочетающие простоту обращения и экономию места, что достаточно важно в малом офисе или дома. Такие комбайны обычно включают несколько связанных между собой узлов: факс, принтер и сканер. Практически все устройства позволяют копировать высококачественные цветные распечатки без использования ПК, в некоторых, правда, приходится сначала отсканировать документ, а затем его распечатать.



HP LaserJet 3150 – мастер на все руки, да и места на столе занимает немного

Как правило, подобные комбайны создаются на основе принтера (лазерного или струйного). Условно все модели можно разбить на три сегмента: лазерные черно-белые факсы; струйные цветные со сканирующим узлом протяжного типа; струйные комбайны с планшетным сканером, но без факса. Лазерные модели дороже, но они выдерживают большую месячную нагрузку и более экономны в эксплуатации. Струйные же предоставляют возможность работать с цветом. Для малых и домашних офисов подойдут комбайны, содержащие факсимильные аппараты. Новый тип многофункциональных устройств, не включающих факс, но оборудованных планшетным сканером, предназначен для небольших подразделений, где либо нет необходимости в передаче сообщений, либо факсимильный аппарат уже имеется.

Однако абсолютно идеальных решений, как известно, не существует. Надежность такого рода универсальных устройств, вероятно, будет ниже, чем набора специализированной периферии. Ведь при поломке одного узла вы лишаетесь возможности работать и с остальными. Поэтому, планируя приобретение того или иного устройства, следует обратить внимание и на наличие у производителя развитой сети сервисного обслуживания в вашем регионе.

Неплохо зарекомендовало себя компактное многофункциональное устройство Canon MultiPASS C80 (около $550), выполняющее функции цветного принтера, сканера, копира и факса. По размеру оно практически такое же, как обычный факс, но в отличие от последнего может в автономном режиме работать и как цветной копир.

Широкую популярность у отечественных пользователей завоевал комбайн LaserJet 1100A (примерно $470), который выполняет не только функции печати, но и сканирования, а также копирования документов. Если позволяют финансы, то следует обратить внимание и на модель LaserJet 3150 (ориентировочно $820), выполняющую, кроме печати, сканирования и копирования документов, также функции факса.

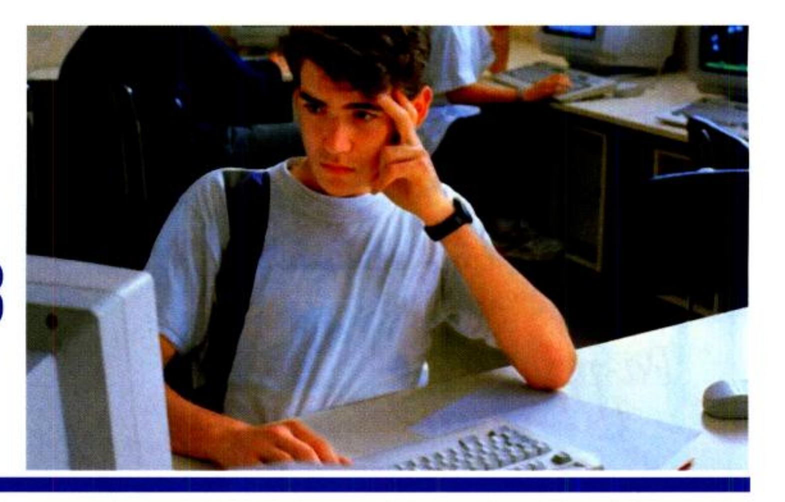
Если запросы у вас большие, а финансы ограничены, то непременно обратите внимание на Xerox WorkCentre XK35c (около $380) – многофункциональное устройство начального уровня, которое может печатать, копировать и, сканировать документы, не превышающие по размеру формат A4, и что самое интересное, все эти операции выполняются в цвете. Специальные водостойкие чернила позволяют получать отпечатки, сравнимые по качеству с теми, что создаются на лазерных принтерах. Обладатели этого устройства, даже не подключая его к ПК, располагают возможностью цветного копирования. Если же для вас критично наличие функции факса, то модель Xerox WorkCentre 470cx (приблизительно $450) – к вашим услугам.

Преобразовать уже наличествующий у вас современный принтер в многофункциональное устройство поможет копировально-сканирующая приставка MS-1 Scan & Copy (около $350), выпущенная фирмой Minolta. Условием успешного использования MS-1 совместно с устройством печати является то, что последнее прежде всего должно поддерживать язык описания страниц PCL 6 (например, HP LaserJet 1100 от HP и Lexmark Optra E310).

ПРИНТЕР ДЛЯ INTERNET-ПРИСТАВОК

И напоследок – немного экзотики. Не так давно компания Canon представила на суд пользователей новое устройство – LR1 PrintStation. Новинка разработана и предназначена специально для домашнего применения со всевозможными телеприставками для доступа в Internet. Этот цветной струйный принтер позволяет печатать содержание экрана (в случае просмотра телепрограммы) или Web-страницы в цвете с разрешением 720 × 360 dpi. Быть может, уже очень скоро это устройство появится и на прилавках наших магазинов. ■

Компьютер для школьников



Роман Хархалис

Домашний ПК 8-9/2000

С приближением первого сентября многие родители начинают задумываться, не одарить ли своего отпрыска, начинающего новый учебный год, персональным компьютером. Те, кто прочит своему сыну или дочери большое будущее, считают, что ребенок обязательно должен овладеть этим достижением цивилизации. И они совершенно правы.

КОМПЬЮТЕР В РОЛИ УЧИТЕЛЯ

Существует мнение (настолько устойчивое, насколько и ошибочное), что компьютер школьнику или студенту нужен только для набора (читай: загрузки из Internet) и распечатки рефератов (расчетных и курсовых работ и т. д.). Что ж, можно ограничиться и таким способом «серьезного» применения ПК, а все остальное время посвятить играм... Но при желании из нового приобретения не так уж трудно извлечь намного больше пользы. Использование компьютера позволит не только более успешно осваивать учебные дисциплины, но и самостоятельно работать по углубленным программам.

Математика и физика. Обе эти науки связаны в первую очередь со сложными вычислениями, преобразованиями и построениями графиков. Для них в первую очередь нужна хорошая математическая программа – к примеру **Mathcad 2000**. Второй аспект изучения точных наук – теоретическая подготовка. Здесь на помощь придут мультимедийные обучающие программы – **«Репетитор по математике»** и **«Репетитор по физике»** от **«Кирилла и Мефодия»**, аналогичные продукты из серии **«1С: Репетитор»**, курсы физики от компании **«Физикон»**. Кстати, «обучалки» по физике отлично дополняют школьную программу в области экспериментов, так как наглядно демонстрируют опыты, которые в классе нельзя реализовать по техническим причинам.

Химия. Репетиторы от **«1С»** или **«Кирилла и Мефодия»** дублируют школьную программу и могут оказаться полезными при освоении пропущенного учеником или недостаточно понятно изложенного преподавателем материала.

Язык и литература. Уже сейчас очень многие готовят и оформляют рефераты с помощью ПК. Школьные сочинения пока принято писать от руки (хотя на Западе их тоже распечатывают на принтере). Однако самое полезное свойство компьютера как средства изучения литературы – возможность работы с онлайновыми библиотеками и другими подходящими Web-ресурсами. В Internet можно найти оригинальные тексты произведений, критические материалы, биографические сведения о писателях, интересные факты из их жизни и творчества – намного быстрее, дешевле и больше, чем любым другим способом.

Иностранные языки. Всем известно, что школьные и институтские курсы иностранных языков отнюдь не совершенны. В этом отношении ПК исключительно ценен, так как позволяет не только компенсировать эти недостатки, но и самостоятельно осваивать языки вплоть до уровня свободного владения ими. К примеру, для изучения английского можно воспользоваться целым комплексом программ, которые (естественно, при условии серьезного отношения со стороны ученика) позволят исправить любые недостатки преподавания английского в школе. В первую очередь необходимы мультимедийные курсы начального и среднего уровня – подойдет хотя бы популярный **«Платиновый английский»**. Для дополнительного тренинга с возможностью консультации с квалифицированным преподавателем через Internet советуем приобрести курс дистанционного обучения **Reward InterN@tive** от **«Нового диска»** – он является, пожалуй, самым эффективным на сегодняшний день средством для изучения языка с помощью ПК. Для работы с учебными текстами пригодится мультимедийный переводчик **Magic Gooddy** от **«ПроМТ»**. Не обойтись и без электронных словарей – они намного удобнее, чем бумажные. Для учеников и студентов мы бы порекомендовали **«Мультилекс 3.0»**. И наконец, если в ваших планах значится дальнейшее обучение ребенка за рубежом, проследите, чтобы он подготовил и сдал тест TOEFL. В этом ему помогут программы из серии **The Heinemann TOEFL** от компании **«Новый диск»**.

История. Для углубления знаний по этому предмету можно пользоваться как мультимедийными дисками, так и ресурсами Internet. Из «обучалок», построенных на базе школьной программы, можно посоветовать **«Репетиторы»** от **«Кирилла и Мефодия»** и **«1С»**, а дополнительные сведения вы почерпнете из исторических и предметных энциклопедий. В Internet же доступна информация практически о любом историческом событии или личности – если хорошенько поискать.

Биология. Для повторения школьных уроков и восполнения «пробелов» – **«Репетитор по биологии»** от **«Кирилла и Мефодия»** и аналогичный продукт из серии **«1С: Репетитор»**. Более подробные сведения можно найти в различных мультимедийных энциклопедиях, посвященных животному миру (каковых великое множество), и, конечно же, в Internet.

География. Основной источник знаний – Сеть. Здесь вы найдете хорошие картографические серверы, а уж краеведческой информации – океан.

Завершают список необходимых школьнику программ продукты, полезные для изучения всех дисциплин, – универсальные энциклопедии, к примеру **«Большая энциклопедия Кирилла и Мефодия»** и **Microsoft Encarta** последних версий. Естественно, необходимы также текстовый процессор, редакторы растровой и векторной графики, электронные таблицы. Профессиональные пакеты вроде Microsoft Office или Adobe Photoshop не обязательны. Наоборот, мы рекомендуем недорогие и компактные коммерческие и условно-бесплатные продукты. Выбрать их вам поможет статья, посвященная ПО для домашнего офиса, которую вы найдете в этом номере журнала.

Соответственно конфигурацию компьютера для школьника и студента мы будем подбирать исходя из системных требований вышеописанного программного «арсенала».

ВЫБИРАЕМ КОНФИГУРАЦИЮ

В принципе, все необходимые школьнику приложения, в том числе насыщенные графикой и видео мультимедийные энциклопедии, не слишком требовательны к ресурсам аппаратной части компьютера. Самыми «прожорливыми» в этом отношении можно считать Mathcad (да и то лишь при выполнении очень сложных вычислений) и языковые «обучалки», поддерживающие технологии распознавания речи. Однако и для них вычислительной мощности современных ПК даже начального уровня вполне достаточно. Так что при покупке компьютера для сына или дочери нет необходимости тратить слишком много денег.

Процессор. Годится практически любая модель **Celeron** и **Duron** из числа имеющихся в продаже. Рекомендуем либо Celeron с ядром Coppermine, работающий на частоте **566–600 MHz**, либо Duron **600–650 MHz**. Цена на них находится в пределах $100–120. Процессоры Pentium III или Athlon существенно дороже, а их высокая производительность сегодня нужна дома по большому счету только для игр.

Материнская плата. Для «учебной» машины вполне подойдет платформа на интегрированном чипсете – с видео и звуком «на борту». При ограниченных финансовых возмож-

ностях выбирайте плату на **Intel i810** ($70–90 в зависимости от производителя), хотя с точки зрения быстродействия и дальнейшего апгрейда выгоднее **i815** ($130–140). С другой стороны, примерно за ту же сумму можно приобрести плату с набором системной логики **VIA Apollo Pro 133A** ($60–100) и отдельно недорогую AGP-видеокарту. Для процессора Duron придется выбрать одну из плат на **VIA KT133** и опять-таки, отдельный видеоадаптер.

Память. 64 MB – обязательно, **128 MB** – желательно. А вот на 32 MB соглашаться не стоит – это хотя и даст экономию около $30, но в то же время серьезно затруднит работу даже в Windows 98, не говоря уже о грядущей Windows Me. Желательно приобретать модули стандарта PC133. Средняя цена 64-мегабайтового DIMM составляет около $70, 128 MB – до $160.

Жесткий диск. Уже нет смысла покупать накопитель емкостью меньше **8,4 GB** – цена такого устройства в среднем составляет всего $85. Оптимальным вариантом является винчестер, вмещающий **15–17 GB**. Он будет стоить примерно $120–130. Вполне можно обойтись моделью с частотой вращения шпинделя 5400 об/мин.

Видео. Быстродействие адаптера, интегрированного на материнской плате, достаточно для всех приложений, кроме современных трехмерных игр. Если вы покупаете отдельную видеокарту, выбирайте недорогой 3D-акселератор уровня **3dfx Velocity 100** ($65) или **NVidia Riva TNT2 M64** ($55). Имейте в виду, что более производительные, а значит дорогие, устройства нужны почти исключительно для игр. Если хотите побаловать свое чадо (и финансы позволяют) – можете поддаться на его уговоры и заказать что-нибудь помощнее. Но даже если цена для вас очень критична, не покупайте устаревших карт на чипсетах S3 Trio и Virge – у них слишком низкое качество изображения, а это вредно для здоровья.

Звук. Вполне достаточно возможностей чипа, интегрированного на материнской плате. Если такового нет, то простейшей PCI-карты стоимостью около $20 хватит, как говорится, «с головой».

Привод компакт-дисков. DVD-ROM и CD-RW – это, конечно, очень хорошо, но обычный **CD-ROM** с частотой вращения **36–40x** для школьника отлично подойдет. Такой привод будет стоить примерно $40.

Монитор. Вас вполне устроит дисплей с диагональю экрана **15"**. Однако обратите особое внимание на качество этого устройства, поскольку от плохого монитора очень сильно страдает зрение. В списке ваших требований к нему обязательно должны присутствовать поддержка частот кадровой развертки от 75 Hz при разрешениях 800 × 600 и 1024 × 768 точек, соответствие стандартам MPR II и TCO'95 (а еще лучше – TCO'99). Стоимость такого дисплея – около $170.

Готовые ПК подобной конфигурации предлагаются киевскими компаниями по ценам от $550 до $750 (вместе с монитором) в зависимости от конкретной комплектации, «происхождения» и моделей составных элементов. Во многих фирмах вместе с компьютером вам предложат также оплаченное время доступа в Internet, подарки и другие бонусы. Кроме того, в сентябре школьники и студенты могут рассчитывать на специальные скидки.

ЧТО ЕЩЕ?

И еще несколько дополнительных компонентов и услуг, превращающих ПК в полноценную «учебную станцию».

Доступ в Internet. Думаю, не надо вам объяснять, насколько это полезно. Что касается выбора провайдера и тарифного плана, то это темы для отдельных статей. Здесь можно разве что посоветовать не увлекаться ночным доступом – все-таки неизвестно, как скажутся на здоровье ребенка ночные бдения. С точки зрения соотношения цены и удобства привлекательно выглядят пакеты неограниченного доступа в вечернее время. Если есть возможность потратить больше – выбирайте круглосуточный unlimited.

Принтер. В первую очередь необходим для распечатки все тех же пресловутых рефератов, хотя, естественно, этим его применение не ограничивается. Подойдут даже самые недорогие модели струйных принтеров, в частности от **Canon** или **Lexmark**, которые специально адресуют свои изделия школьникам и студентам. Младшие модели от **Hewlett-Packard** и **Epson** стоят немного дороже, но зато обеспечивают более высокое качество печати.

Сканер. Также нужная вещь в компьютерном хозяйстве. Вряд ли школьник будет пользоваться им слишком часто, поэтому стоит выбрать недорогую модель в ценовом диапазоне $70-80. ■

Альтернативный офис

Сергей Светличный

Не секрет, что для большинства владельцев ПК работа на дому подразумевает использование так называемых «офисных пакетов» – подборку программ, как правило, состоящую из текстового редактора, электронных таблиц и системы управления базами данных. По сути, этот «малый джентльменский набор» способен удовлетворить запросы практически всех – как пользователей, работающих на дому по принципу виртуального офиса, так и небольших фирм, относящихся к категории SOHO.

Подготовить договор, распечатать накладную, составить список клиентов, таблицу с расценками на услуги и т. п. – со всеми этими задачами прекрасно справится любой приличный офисный пакет. Однако здесь есть одна проблема: стандартом де-факто среди ПО подобного рода является небезызвестный Microsoft Office, цены на который, мягко говоря, «кусаются» (в Украине в зависимости от версии пакета его стоимость колеблется в пределах $200–400). Естественно, выложить такие деньги, пусть даже для работы, может далеко не каждый, тем более что среднестатистическому пользователю подавляющее большинство возможностей, предоставляемых этим «монстром», наверняка никогда не понадобится.

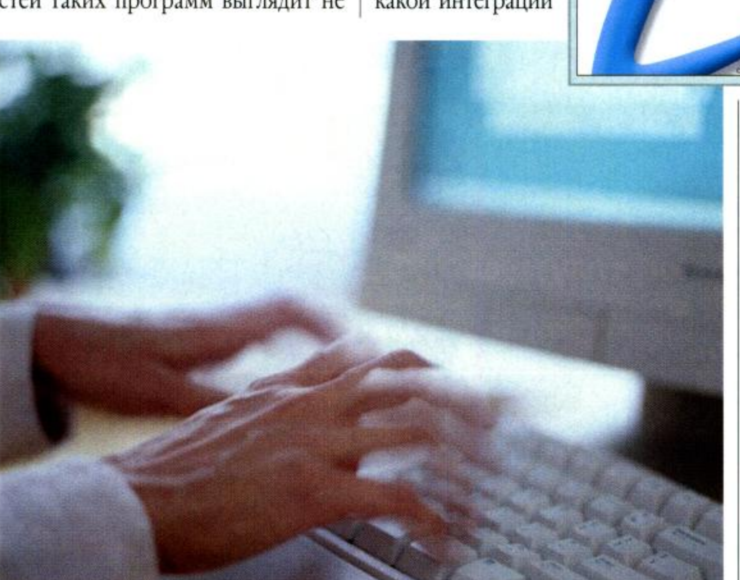
В то же время существует определенное количество бесплатных и условно-бесплатных продуктов – как отдельных текстовых процессоров/электронных таблиц/баз данных/презентаций, так и объединенных в пакеты. Естественно, перечень возможностей таких программ выглядит не столь впечатляюще, нежели у Microsoft Office, однако рядовому владельцу ПК их обычно оказывается вполне достаточно. К тому же не стоит забывать и о цене, которая либо вообще отсутствует, либо оказывается значительно (на один-два порядка) ниже.

Самым простым, но, к сожалению, не самым лучшим способом обзавестись офисным пакетом является «сборка по частям» – загрузка отдельных программ, из которых можно было бы составить некое подобие пакета. Недостатки очевидны: взяв несколько программ от совершенно разных разработчиков, возможно, даже не знающих о существовании своих соратников, наивно полагать, что они (программы, а не разработчики) станут работать как единое целое. Ни о какой интеграции и речи быть не может – вам не удастся вставить электронную таблицу в текстовый документ, и, наоборот, ресурсы текстового редактора окажутся недоступны в базе данных. К тому же такое ПО является самым простым, с минимумом поддерживаемых функций, так что его использование имеет смысл, пожалуй, лишь в том случае, если вопрос занимаемого места на винчестере для вас актуален.

Все упомянутые в этом разделе программы можно свободно загрузить из Internet. Мы бы рекомендовали обращаться на Web-сайты, специализирующиеся именно на распространении бесплатных программ (*www.download.com*, *www.tucows.com*, etc.), – почти наверняка там найдутся и другие продукты, которые лучше подойдут для ваших нужд.

ABIWORD 0.7.8 PREVIEW RELEASE (1,2 MB)

AbiSource Project, www.abisource.com
Freeware



Начнем с текстового редактора. Откровенно говоря, все они являются конкурентами, скорее, стандартному WordPad, чем MS Word, – уж слишком разные у них «весовые категории».

AbiWord 0.7.8 Preview Release (1,2 MB)

AbiWord разрабатывается по принципу Open Source – это означает, что любой пользователь программы волен вносить в нее любые изменения, которые он сочтет нужным (благо, исходный код AbiWord распространяется наравне с бинарными файлами).

По сравнению с другими подобными программами, AbiWord обладает довольно обширным набором функций. Так, поддерживается проверка орфографии (к сожалению, только английского языка), форматирование по обоим краям (между прочим, это встречается не так часто, как можно было бы подумать), внедрение рисунков (только в формате PNG). Работает этот редактор с достаточно большим количеством форматов – как с собственными ABW и ZABW (Zipped ABW), так и со стандартными RTF, TXT. Кроме того, AbiWord способен читать документы MS Word 97 – явление, следует признать, достаточно редкое. К сожалению, при открытии таких файлов могут возникать некоторые проблемы с форматированием текста – таблицы, а также внедренные рисунки, сохраненные не в PNG-формате, попросту исчезают, имеющиеся в тексте выделенные исправления приводят к зависанию редактора и т. д.

Недостатки у AbiWord стандартные: нет проверки орфографии русского языка (украинского, естественно, и подавно), отсутствует возможность сохранения документа в формате MS Word, нет работы с таблицами, вариант верстки текста в несколько колонок находится в зачаточном состоянии.

Hieroglyph 3.1 (980 KB)

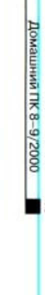
Одним из лучших текстовых редакторов, виденных нами, оказался российский «Иероглиф». Во-первых, он может похвастать многоязычным интерфейсом (английский, русский, украинский (!) языки и транслитерация – русские слова, набранные латинскими буквами).

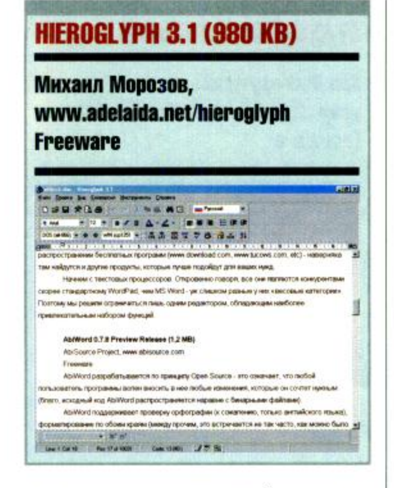
Несмотря на маленький размер инсталляционного файла, «Иероглиф» может очень многое: например, он поддерживает проверку орфографии (правда, средствами стандартных спелчекеров из Microsoft Office), переводит транслитерированный текст в кириллицу и обратно, автоматически переключает раскладку клавиатуры и исправляет текст, набранный в другой раскладке, меняет кодировки WIN, KOI, ISO, DOS, MAC, отображает содержимое буфера обмена, исправляет текст, полученный в результате сканирования и распознавания в OCR, находит латинские буквы в русских словах, убирает HTML-теги из текста... Продолжать можно еще долго.

Следующим по важности компонентом офисного пакета является, безусловно, редактор электронных таблиц.

AS-EASY-AS for Win95/NT v.1.60r (1,4 MB)

Единственный полноценный редактор электронных таблиц (а не просто составитель списков, как это было во





всех остальных случаях) является shareware-продуктом: бесплатны только первые 30 дней работы с программой, если вы хотите продолжать ее использование, необходимо заплатить разработчику немаленькую сумму.

Несмотря на название, программа прекрасно себя чувствует и в Windows 98. Функциональные возможности у нее оказались на удивление широкими. В AS-EASY-AS имеется более сотни математических, тригонометрических, финансовых, логических, статистических функций (с возможностью подключения пользовательских разработок), само собой, есть возможность построения диаграмм и графиков – правда, эта часть выполнена не очень удобно, в частности диаграммы отображаются не в документе, а в отдельном окне. Программирование макросов сделано достаточно удачно, есть возможность их назначения на кнопки, расположенные на одной из панелей инструментов. В общем, этот редактор выглядит достаточно симпатично, хотя его стоимость нам кажется все-таки завышенной. Единственный замеченный нами серьезный недостаток – AS-EASY-AS «понимает» только свой собственный формат документов.

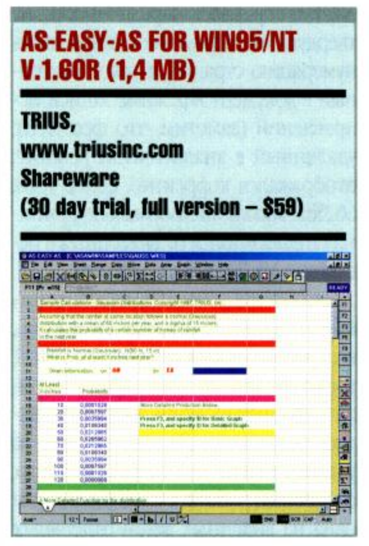
СИСТЕМЫ УПРАВЛЕНИЯ БАЗАМИ ДАННЫХ

К сожалению, приличной и в то же время бесплатной СУБД на просторах Internet найти так и не удалось – все, что разработчики пытались выдать за подобные программы, на деле оказывалось представленной в виде простенькой формы обыкновенной таблицей (одной, максимум двумя – главной и подчиненной), в которой пользователю разрешалось изменять названия и формат полей. Естественно, ничего, кроме улыбки, подобные «СУБД» вызвать не могут. Единственный более или менее соответствующий этому названию продукт, найденный нами, – FileMaker Pro, простая и в то же время достаточно мощная СУБД. Однако для свободной загрузки доступен только 30-дневный пробный вариант, полная версия обойдется покупателю в... $249. Согласитесь, рядовому украинскому владельцу домашнего ПК такие цены не по карману.

Однако, поразмыслив, мы пришли к выводу, что такое положение дел с бесплатными СУБД не так уж и печально. Все же разработка баз данных – занятие не для среднестатистического пользователя, даже если он и знаком с основами, все равно сделать компактную, быструю, удобную и, самое главное, корректно работающую БД ему, скорее всего, не удастся. Поэтому лучше последовать принципу Оккама («не умножать сущностей сверх необходимого») и воспользоваться одной из уже готовых баз данных, благо, их существует очень большое количество. На *www.download.com*, например, можно найти базы данных для домашней библиотеки (**HomeBase 2.0**, 7,3 MB), для ведения контактов (**Contact Manager Deluxe 1.0**, 1 MB) и т. д. Кроме того, в **Yeah Write** (*www.yeahwrite. com*), помимо текстового редактора (каковым он и объявляется разработчиками), имеются также адресный и телефонный справочник, блокнот, простенький органайзер, дневник, а также возможность отправки факсов и сообщений по электронной почте – по сути, практически все, что нужно обычному пользователю.

602Pro PC SUITE 2000a (13,4 MB)

Признаться, этот продукт производит гораздо более приятное впечатление, нежели предыдущие программы. Несмотря на свободное распространение, 602 является полнофункциональным офисным пакетом, немногим уступающим своим маститым со-



братьям – может быть, потому, что до недавних пор он также был платным. Рассмотреть все возможности программ такого уровня сложности в небольшой статье, разумеется, нереально, поэтому мы ограничимся лишь перечислением основных моментов.

Итак, текстовый редактор 602Text способен работать с документами следующих форматов: TXT, RTF, HTM, DOC (MS Word 6.0/95/97), а также собственными форматами WPD (документы) и WPT (шаблоны). Следует отметить, что с чтением текстового файла, созданного в MS Word 97, редактор 602Text справился, образно говоря, на твердую «четверку», не осилив лишь нумерацию страниц и текст, внесенный в документ в режиме записи исправлений (заметим, что фрагмент, удаленный в аналогичном режиме, отображался корректно, более того, 602Text абсолютно нормально принимал и отказывался от внесенных в редакторе MS Word исправлений).

Зато таблицы (включая нестандартные, созданные в режиме рисования), внедренный рисунок, диаграмма Excel, трехколоночный текст, другие варианты форматирования воспроизводились безупречно. Да, нам наконец-то удалось найти текстовый редактор, способный работать с таблицами (ни одна из виденных мной отдельных программ аналогичной направленности не могла похвастать подобной функцией). С обратной операцией – открытием в редакторе MS Word файла, созданного в 602Text и сохраненного в формате Word 97/2000, – вообще не возникло никаких проблем.

Редактор электронных таблиц 602Tab внешне очень похож на Excel, за исключением панелей инструментов, выполненных в стиле Internet Explorer, с большими симпатичными «утопленными» кнопками. 602Tab способен работать с таблицами Lotus 1-2-3, Quattro Pro (wk1, wk2), текстовыми файлами (естественно, соответствующим образом оформленными), таблицами DBF, а также документами MS Excel – согласитесь, список весьма внушительный.

Не меньшее впечатление производит и перечень возможностей. Естественно, 602Tab умеет строить диаграммы, причем справляется с этой задачей гораздо лучше, чем AS-EASY-AS, позволяет составлять формулы, использовать в них большое количество самых разнообразных функций (я насчитал около двух с половиной сотен), подключать к документу 602Tab внешние базы данных dBase, строить SQL-запросы... Следует также отметить очень неплохую справочную систему, в том числе по использованию функций. Единственное, чего не хватает для полного счастья, – это наличия макросов.

Редактор растровой графики 602Photo как для программы, входящей в состав офисного пакета, выглядит очень прилично. Список поддерживаемых форматов содержит почти два десятка позиций, так что как утилита для конвертирования рисунков из одного формата в другой 602Photo окажется весьма полезным. Он также позволяет провести примитивное редактирование фотографий, к примеру коррекцию яркости, контрастности, удаление эффекта «красных глаз», изменение размера изображения и глубины цвета и т. д.

Самым простым способом обзавестись офисным пакетом является «сборка по частям» – загрузка отдельных программ, из которых можно было бы составить некое подобие пакета.

Кроме того, в состав 602Pro PC Suite 2000a входит клиентская часть программы для отправки факсов SendFax – при наличии сервера 602Pro Server пользователь этого пакета получает возможность отправлять факсы и сообщения по e-mail с находящегося в локальной сети компьютера, не имеющего собственного выхода в Internet.

Единственное, что омрачает жизнь владельца бесплатного пакета 602Pro PC Suite 2000a, – существование в природе 602Pro PLUS PACK 2000, в который включены весьма полезные функции (вроде Рабочего стола 602Desk), доступного в виде 14-дневной trial-версии, причем за приобретение полнофункционального варианта придется выложить $50. Нашего пользователя, безусловно, должен обрадовать тот факт, что модуль проверки орфографии, входящий в 602Pro PLUS PACK, не знаком ни с русским, ни тем более с украинским языком.

StarOffice 5.2 (70 MB)

Однако самым привлекательным в глазах домашнего пользователя является, на наш взгляд, пакет StarOffice, который после перехода «под крыло» к Sun Microsystems стал полностью бесплатным.

По функциональным возможностям он мало чем уступает своему главному конкуренту – Microsoft Office. В состав StarOffice входят: текстовый процессор **Writer**, редактор электронных таблиц **Calc**, презентаций – **Impress**, средство для работы с базами данных **Base** (распространяется отдельно), графические редакторы – векторной (**Draw**) и растровой графики (**Image**), а также менее значимые утилиты, например **Math** – редактор математических формул, **Chart** – создание диаграмм и т. д.

Принцип работы StarOffice кардинальным образом отличается от привычного для пользователей Microsoft Office. Пакет от Sun фактически представляет собой единую программу, по мере необходимости подгружающую те или иные модули. По этой причине, кстати, он отличается высокими системными требованиями, и в особенности – продолжительной загрузкой своего Рабочего стола, этакой «стартовой страницы» пользователя StarOffice, с собственной кнопкой *Пуск*, панелью задач и прочими атрибутами полноценной оболочки Windows. Кстати, при желании можно использовать StarOffice вместо стандартной оболочки – Explorer. Для этого необходимо в файле *c:\windows\system.ini* найти строку *shell=explorer* и заменить ее на *shell=c:\office52\program\soffice.exe*. Для восстановления status quo достаточно присвоить этой строке старое значение. Замечу, что использование в качестве оболочки Windows пакета StarOffice – лучший способ «тормознуть крутейший Pentium III»: время загрузки Windows ощутимо возрастает, к тому же появляются определенные неудобства в доступе к кнопке *Пуск* при работе с другими приложениями (приходится по <Alt + Tab> переключаться в StarOffice), так что подобные «изыски» носят чисто спортивный характер. Я лично, убедившись в работоспособности подобного варианта, сразу же вернулся к старой доброй LiteStep. Но это так, к слову.

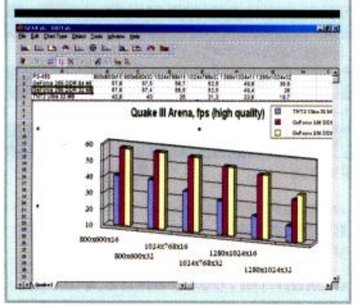
Подробное рассмотрение всех достоинств и недостатков пакета можно найти в статье «Новая звезда электронного офиса» («Компьютерное Обозрение», № 28, 2000), я же ограничусь перечислением ключевых моментов. Итак, основное неудобство при использовании StarOffice – это проблемы с импортом и экспортом документов MS Word. Так, сохраненные текстовым процессором Writer документы MS Word 97 при открытии их в MS Word приводят к зависанию этого редактора. При чтении в Writer файлов в формате MS Word 95 (в том числе и созданных самим Writer) все русские буквы в тексте заменяются вопросительными знаками (заметим, что файлы MS Word 97 читаются редактором от Sun нормально). В документе, сохраненном в формате RTF, исчезают все буквы «я» (то же самое происходит при копировании текста из Writer в любой текстовый редактор, поскольку в буфере обмена он хранится именно в RTF).

Проверка орфографии в StarOffice работает, откровенно говоря, не лучшим образом. Да, русский язык поддерживается, однако Writer... не позволяет менять язык документа. Так что если вы открываете готовый документ, то «объяснить» редактору, что он написан по-русски, не удастся, текст по умолчанию объявляется английским. Однако если вы набираете текст в Writer, то автопроверка осуществляется абсолютно нормально. Вытащив опцию *Язык документа* из недр настроек в главное меню, нам так и не удалось заставить ее работать – при выборе соответствующего пункта не происходило ровным счетом ничего. Ситуацию не изменило и назначение ей горячей клавиши. Остается надеяться, что в последующих версиях пакета изменение языка документа все-таки заставят работать.

В целом StarOffice вполне может стать альтернативой дорогому пакету от Microsoft, который к тому же вряд ли намного превосходит его по функциональным возможностям. Единственный серьезный недостаток продукта от Sun – громоздкость, с остальными вполне можно свыкнуться и перестать их замечать, как это происходит с любым программным обеспечением. ■

602PRO PC SUITE 2000A (13,4 MB)

Software602, www.software602.com Freeware



STAROFFICE 5.2 (70 MB)

Sun Microsystems, www.sun.com/staroffice/get.html Freeware

Ваш персональный секретарь

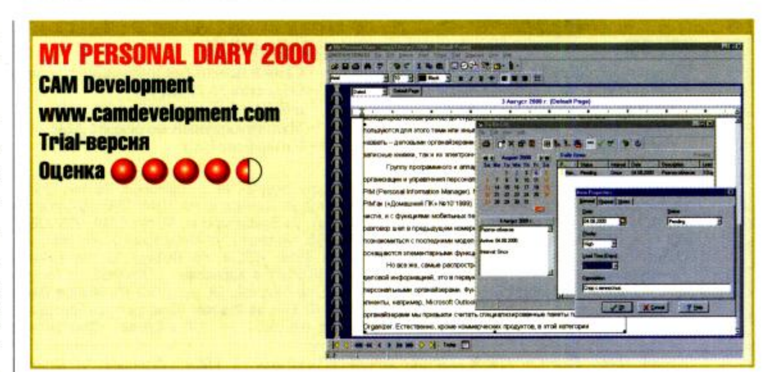
Олег Данилов, Сергей Галушка

«Говорят, что неотложные дела называются так, потому что их нельзя отложить». В отличие от мнения по этому поводу известной телерекламы, нам кажется, что лучше все-таки не откладывать важные встречи, деловые переговоры и контакты. Еще хуже, если по собственной невнимательности вы забываете о запланированных встречах, телефонных звонках и т. д. Конечно, если у вас есть личный секретарь, который своевременно напомнит о важном событии, то... вас можно только поздравить. Но в домашнем и малом офисе, как правило, функции руководителя и секретаря выполняет один и тот же человек. А вот здесь немудрено и запутаться.

Наверное, существуют люди, которые могут спокойно держать в голове сотни контактных телефонов, собственное деловое расписание и множество другой связанной с бизнесом информации, но мы, честно говоря, с такими не знакомы. Бесспорно, необходимость в организации и планировании своего времени, в хранении контактной информации испытывают практически все: от руководителей и менеджеров любых рангов до студентов и домохозяек. Многие пользуются для этого теми или иными средствами, которые можно обобщенно назвать деловыми органайзерами. Это могут быть как обычные бумажные записные книжки, так и их электронные аналоги. Вариантов здесь множество.

Группу программного и аппаратного обеспечения, предназначенную для организации и управления персональной деловой информацией, принято именовать – PIM (Personal Information Manager). Мы уже писали о так называемых виртуальных PIM'ах («Домашний ПК», № 10, 1999). О PDA, которые с легкостью справляются в том числе и с функциями мобильных персональных информационных менеджеров, разговор шел в предыдущем номере («Домашний ПК», № 7, 2000). Там же вы могли познакомиться с последними моделями мобильных телефонов, которые также оснащаются элементарными функциями органайзеров.

Но все же самые распространенные классические средства управления деловой информацией – это в первую очередь программные пакеты, называемые персональными органайзерами. Функциями PIM оснащаются многие почтовые клиенты, например Microsoft Outlook и Lotus Notes, однако полноценными органайзерами мы привыкли считать специализированные пакеты типа Lotus Organizer. Естественно, кроме коммерческих продуктов, в этой категории программного обеспечения достаточно много бесплатного и условно-бесплатного ПО. С лучшими такими продуктами мы и хотим вас познакомить.



MY PERSONAL DIARY 2000
CAM Development
www.camdevelopment.com
Trial-версия
Оценка ●●●●◐

TASK PLUS 3.2

Эта программа является, пожалуй, наиболее типичным представителем семейства PIM. Она легка в освоении, удобна в работе, не отягощена излишними функциями. Ее интерфейс интуитивно понятен, а широкий спектр возможностей порадует даже придирчивых пользователей.

Когда программа активна, в линейке *System Tray* появляется пиктограмма отрывного календаря. Кстати, мощный и многофункциональный календарь – неотъемлемый атрибут любого PIM, и Task Plus здесь не исключение. С его помощью вы можете сходу узнать, например, на какой день недели выпадет у вас день рождения в 2325 году и сколько лет и недель осталось до этого события. Для представления календаря в виде Web-страницы с целью дальнейшего опубликования его в Сети воспользуйтесь командой *File–>Publish Calendar as Web Page*.

Все записи в электронном дневнике удобно разбивать по категориям. Несомненно, имеет смысл разделять задачи, связанные с работой, и дела семейные, равно как и в разных учетных журналах строить планы на отдых и систематизировать свои занятия английским языком. Вы легко освоите ведение всех необходимых регистрационных записей по любой интересующей вас теме, которую предварительно определите сами (*Files–>Categories*). Затем, используя тематические фильтры (*Filters*), вы научитесь рассматривать лишь задачи, относящиеся только к указанной категории, например «Связанные с работой».

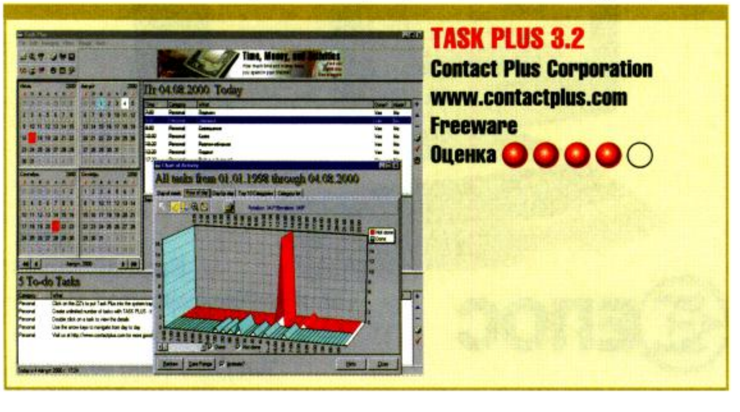
Task Plus имеет встроенный будильник, служащий для своевременного напоминания о предстоящих делах и встречах. В качестве «звонка» в нем можно применять любой WAV-файл (*File–>Options–>Alarm Settings*).

Данный менеджер дает возможность работать не только с событиями, привязанными к определенной дате и времени, но и с теми, что не зависят от конкретных дней и часов. Это очень удобно, если у вас есть дела, которые не имеют точной даты выполнения, понятно лишь, что рано или поздно их все равно придется сделать.

Списки заданий для Task Plus можно экспортировать из HTML либо из текстовых файлов. В последних строки, соответствующие учетным записям, должны быть разделены запятыми.

Еще одно замечательное свойство Task Plus: программа позволяет строить трехмерные диаграммы выполнения намеченных заданий *(File–>Charts)* в разрезе дня, недели, любого указанного вами срока либо за весь период ведения дневника сразу по десяти (top 10) интересующим категориям. Причем эти рисунки можно как угодно перемещать, вращать, менять масштаб их отображения, используя для таких целей специальные кнопки навигации, представленные в панели инструментов окна *Chart of Activity*. Конечно же, если вы хотите, чтобы эти «картины» отражали ваши реальные успехи, нужно не забывать ежедневно проставлять отметки о завершении соответствующих дел.

Таким образом, Task Plus призвана помочь нам быстро и эффективно составлять рабочие планы, умело на-



TASK PLUS 3.2
Contact Plus Corporation
www.contactplus.com
Freeware
Оценка ●●●●○

ходить в уплотненном графике делового дня минуты для отдыха и восстановления сил.

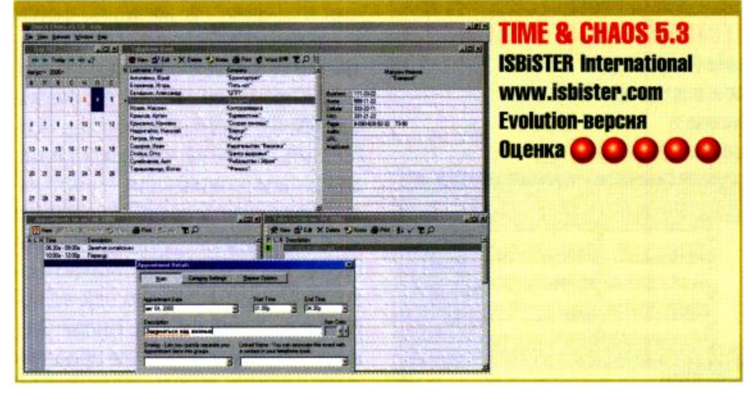
MY PERSONAL DIARY 2000

Говорят, к хорошему привыкаешь быстро. За 30 дней работы с полнофункциональной trial-версией этой программы вы, несомненно, оцените все ее преимущества и не захотите в дальнейшем с ней расставаться. Правда, за последующее удовольствие вам необходимо будет заплатить небольшую сумму денег, но оно того стоит!

Строгий и стильный интерфейс My Personal Diary наверняка придется по душе деловым людям. Каждый новый документ здесь легко защитить паролем, после чего можно не беспокоиться о том, что какой-то злоумышленник в ваше отсутствие попытается прочесть конфиденциальную информацию и помешать осуществлению ваших планов. Более того, продуманная система регистрации позволяет нескольким клиентам независимо друг от друга пользоваться этой программой на одном и том же компьютере – это, например, удобно, если работа в учреждении организована в две смены.

Адресная книга (*Organizer–>Address Book*) хорошо систематизирована. Информация по каждому абоненту записывается в четыре раздела – *General, Home, Business, Notes*. Таким образом, в этой картотеке на любого своего приятеля или партнера по бизнесу вы можете завести целое досье, где хранить номера его домашних и рабочих телефонов, адреса персональных и коммерческих Web-страничек и даже краткую характеристику с пометками о предоставленных кредитах, сделанных услугах и одолжениях. Если ваш модем подключен параллельно с телефоном, то набрать номер абонента и вовсе не составит никакого труда – для этого необходимо найти в адресной книге запись о нужном вам человеке, выбрать в выпадающем списке соответствующий телефон и щелкнуть на кнопке *Dial*.

Благодаря поддержке интерфейса OLE вы научитесь снабжать странички своего электронного дневника рисунками, звуками и другими объектами (см. меню *Insert*). Развитый механизм поиска (*Edit–>Find*) позволяет находить документы по времени их создания, по ключевому слову или фразе. Добавьте к этому мощную записную книжку (*Organizer–>Notes*), списки заданий (*Organizer–>To Do List*) с возможностью добавления впоследствии отметок об их выполнении, встроенную систему напоминаний (*Reminder System*), и вы по достоинству оцените этот информационный менеджер.



Рабочие документы в My Personal Diary можно экспортировать (импортировать) в форматы TXT и RTF. При ведении учетных журналов обязательно создавайте отдельные регистрационные записи для каждого клиента, проекта, эксперимента, чаще используйте механизмы OLE, чтобы хранить диаграммы, графики, рисунки внутри вашей учетной книги.

В заключение нельзя не упомянуть о таких примечательных свойствах этой программы, как предварительный просмотр документа перед печатью *(File–>Print–>Preview)*, склеивание нескольких картотек дневника *(Tool–>Merge)*, резервное копирование и восстановление записей *(Tool–>Backup and Restore)*, проверку орфографии для английского языка *(Tool–>Spell Check)*, а также контекстный механизм справки.

Несомненно, программа заинтересует деловых людей, ученых, студентов, словом, всех тех, кто привык рационально использовать свое время.

TIME & CHAOS 5.3

Мощный способ «приведения хаоса к порядку» предлагают разработчики из ISBiSTER International. Наверняка программа написана людьми, которым хорошо знакомы все преимущества и проблемы малых офисов. Привычный строгий интерфейс, негласно принятый во многих популярных офисных приложениях, не вызовет трудностей в освоении даже у начинающих пользователей.

Несмотря на то что Time & Chaos является персональным информационным менеджером, сразу бросается в глаза возможность сетевой работы (меню *Networks*). Установив на всех рабочих местах копию этой программы, вы сможете умело планировать и согласовывать действия своих сотрудников (*Networks–>Time Bar)*, обеспечивать их равномерную загрузку в течение всего рабочего дня, недели, месяца, квартала и т. д. Не забывайте периодически делать резервные копии документов *(File–>Backup Data to)*. При случае восстановить их из архива можно командой *File–>Restore Data from.*

При загрузке программы с установками по умолчанию вы сразу обнаружите на экране все самое необходимое – календарь не текущий месяц *(Window–>Monthly Calendar);* телефонную книгу *(Window–>Telephone Book)*; список мероприятий и встреч, привязанных ко времени *(Window–>Appointment List);* план важнейших дел на сегодняшнее число *(Window–>ToDo List)*. Функции каждого из этих компонентов впечатляют. Адресная книга, например, поддерживает интерфейс TAPI (Telephone Application Programming Interface), благодаря чему можно осуществлять не только автодозвон до нужного абонента, но и передавать ему голосовые сообщения, предварительно записанные на жестком диске. Кроме того, прямо из нее вы можете получать и отправлять факсы и электронную почту, запускать Web-броузер.

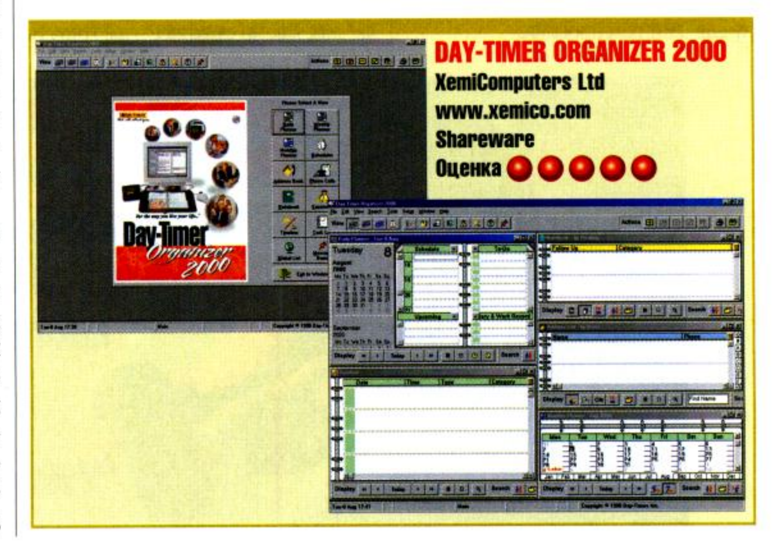
Time & Chaos прекрасно интегрируется с текстовыми процессорами Word и WordPerfect (для подготовки писем и других документов), Web-броузерами Microsoft Internet Explorer и Netscape Navigator (для навигации по Сети), почтовыми клиентами Calypso, Outlook Express, Netscape Messenger, Eudora, Windows Messaging и Microsoft Outlook (для обмена сообщениями e-mail), Microsoft Phone Dialer (для построения голосовых коммуникаций), WinFax 8.03 и выше (для передачи сообщений по факсу).

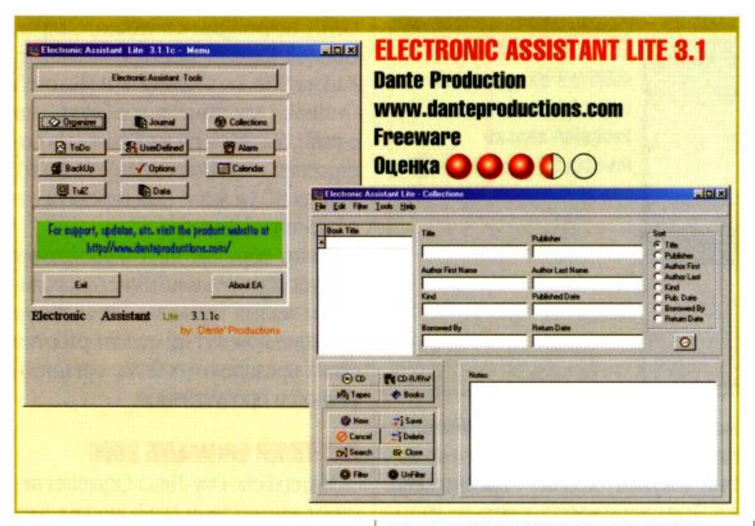
Таким образом, на эту программу следует обратить внимание руководителям малых офисов – ее мощные функции помогут им сделать работу в своих предприятиях более организованной и продуктивной.

DAY-TIMER ORGANIZER 2000

Интерфейс Day-Timer Organizer пестрит множеством графических элементов, однако их назначение интуитивно понятно. Такой внешний вид, не лишая программу деловой строгости, придает ей немного изящества, оригинальности и своеобразного шарма. И все же, честно признаться, в совершенстве освоить программу будет нелегко, уж слишком большой арсенал разнообразных функций она предоставляет пользователям. Этот PIM даже напоминает некую систему управления базами данных.

Как и другие рассмотренные выше приложения, Day-Timer Organizer содержит календарь *(Tools–>Calendar)*, позволяет составлять планы на рабочий день, неделю, месяц (*View–>Daily/Weekly/Monthly Planner*); определять списки предстоящих дел, связанных с конкретной датой и временем (*View–>Team Organizer*); ежедневно отмечать выполненную работу (*View–>Task List*); вести записную книжку (*View–>Notebook*); автоматически набирать телефонные номера в адресной книге (*View–>Team Organizer*). Но вдобавок, с помощью этого информационного менеджера вы научитесь отслеживать свои расходы (*View–>Expense Organizer*) и получать своевременные голосовые





напоминания по локальной сети о предстоящих делах (разумеется, заранее записанные вами или предусмотрительным начальником) *(View–> Messages)*.

Кроме того, DTO 2000 автоматически переносит невыполненные дела в список дел следующего дня, содержит мощные механизмы сортировки и поиска (см.меню *View* и *Search*), импортирования и экспортирования *(File–>Import/ Export Entries)*, резервного копирования и восстановления информации *(File–>Backup/ Restore Database)*, а также предоставляет возможность синхронизации данных с другими базами DTO 2000 или устройствами Palm Pilot *(File–> Synchronize with)*.

Честно говоря, трудно отыскать еще какие-либо функции персонального электронного секретаря, которые не были бы воплощены в этом PIM. Если вы – бизнесмен или менеджер и ищите себе делового и надежного спутника жизни, то раздумывать тут нечего – выбирайте Day-Timer Organizer 2000, не пожалеете. Впрочем, единственное, чего он не умеет, так это заваривать кофе и помогать снижать напряжение после рабочего дня, зато не требует денег на косметику и не пристает с докучливыми расспросами.

ELECTRONIC ASSISTANT LITE 3.1

Не менее искусно, чем предыдущее приложение, будет выполнять функции личного секретаря и Electronic Assistant Lite. Мощная многофункциональная адресная книга (кнопка *Organizer*), журнал учета текущих *(Journal)* и неотложных *(ToDo)* дел, календарь, будильник, средства резервного копирования – что еще нужно деловому человеку? Вы не согласны? У вас есть какие-то еще предложения и пожелания? Тогда воплотите их в электронную форму с помощью средства *User Defined*. За примером обратитесь к разделу *Collections*, в котором разработчики представили удачные «заготовки» для создания и ведения своей собственной домашней коллекции книг, компакт-дисков, записей на магнитных лентах и на CD-R/RW.

В целом, неплохая программа, но все же она напоминает скорее дипломную работу студента, нежели законченное приложение для бизнесмена. При всех мощных функциональных достоинствах ей явно не хватает стильности и элегантности.

EASYNOTER 2.5

Вы верите в любовь с первого взгляда? Мы, как ни странно, – да! И пусть бьет и закаляет нас жизнь, но в душе мы остаемся неисправимыми романтиками и влюбляемся во все подряд, даже в программы. Но, честно говоря, в EasyNoter нельзя не влюбиться. Необычный, стильный интерфейс, правда, средние возможности, но зато какие благородные цели! На обложке этой виртуальной «записнушки» красуется надпись: «Feed the World» («Накорми Мир»). Щелкнув на ней, вы попадете на страницы «The Hunger Site» *(www.thehungersite.com)*, где представлена довольно шокирующая информация о том, сколько людей сегодня в мире страдает от голода. Быть может, вам удастся хоть чем-то им помочь, а если нет, то и за сочувствие спасибо. Наверное, примерно так рассуждают авторы этого проекта. Но мы несколько отвлеклись от темы, а посему давайте ближе познакомимся с возможностями самого PIM.

При работе с этой программой создается впечатление, будто ведешь дневник в своей обычной записной книжке. Всегда перед глазами современный электронный будильник, справа находятся закладки, благодаря которым вы без труда откроете простенькую адресную книгу *(Address);* в случае надобности быстро сделаете необходимые пометки в *Notes;* ознакомитесь со списком дел, запланированных на день *(Diary)*, а напоминания об особо важных из них непременно занесите в *Reminder* – при наступлении времени «Ч» вы будете оповещены звуковым сигналом или предварительно записанным сообщением.



Устали от напряженной будничной суеты? Расслабьтесь немного, просмотрев прекрасные пейзажи во встроенном фотоальбоме *(Photo Album)*. Да! В конце дня не забудьте сделать резервную копию своих записей *(Backup)* – вдруг когда-нибудь понадобится к ним обратиться снова *(Restore)*.

К сожалению, из-за ограниченного объема статьи в этот обзор не вошли еще несколько замечательных продуктов данного класса, например Active Desktop Calendar 2.1 компании XemiComputers *(www.xemico.com)*, Ascend 97 производства Franklin Covey *(www.franklincovey.com)*. При желании вы сможете загрузить эти программы и ознакомиться с ними самостоятельно, равно как и найти в Сети еще множество других персональных информационных менеджеров. Ясно одно – сегодня такие приложения пользуются явным спросом, а следовательно, имеет смысл одарить их своим вниманием. ■

подпишись в сентябре – выиграй приз от Genius

Путешествуй с Genius

Подписавшись в сентябре на журнал "Домашний ПК" на 2001 г., вы можете получить один из замечательных призов от фирмы ELKO, официального дистрибьютора Genius. Вы также автоматически становитесь участником розыгрыша призов, которые будут предоставлены в октябре и ноябре, и получаете шанс вдвоем отправиться в Новогоднее путешествие в Татры, которое мы разыграем в конце года.

ПРИЗЫ СЕНТЯБРЯ:

- акустические системы Genius SP16
- сканеры Genius VIVID 3
- джойстики Genius F16
- джойстики Genius F23



Условия проведения розыгрыша

После подведения в конце октября итогов сентябрьской подписки авторитетное жюри, состоящее из представителей "Издательского Дома ITC" и компании ELKO, проведет розыгрыш призов по подписным талонам. Вручение призов состоится в офисе "ITC" в течение ноября.

Для участия в розыгрыше необходимо проинформировать нас до 15 октября 2000 г. о том, что подписка оформлена и сделать это следующим образом: после оплаты оригинал абонементного подписного талона отправьте по почте на адрес "Издательского Дома ITC" (03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51). Желательно оставить себе ксерокопию талона.



Подписной индекс 22615

ДОМАШНИЙ ПК Genius MULTIMEDIA ELKO

УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ

В розыгрыше призов может принять участие каждый, кто в сентябре оформил подписку на журнал "Домашний ПК" на первое полугодие или на весь 2001 г. и прислал в редакцию подписной талон.

Охота на MP3

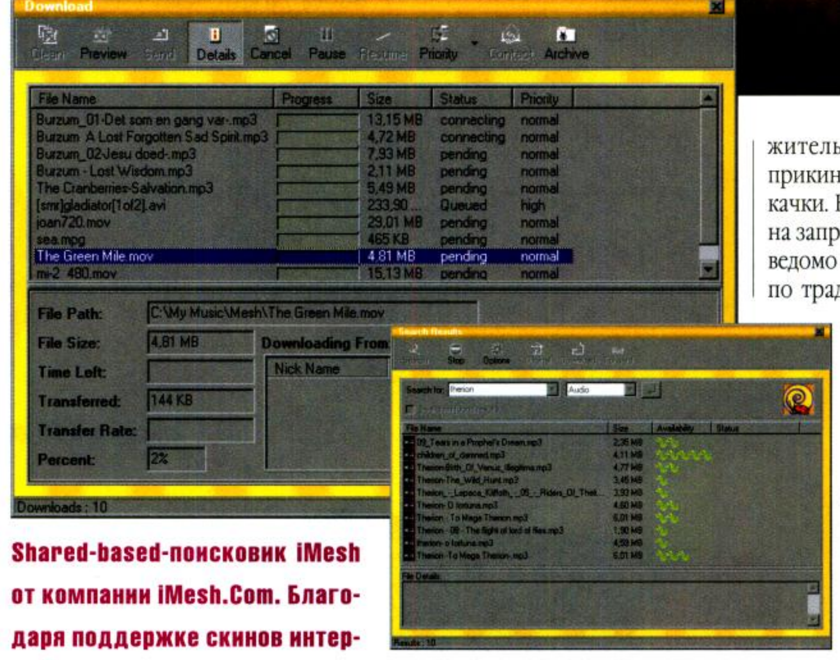
Вадим Аристов

В последнее время не утихает шумиха вокруг распространения в Internet музыки в формате MP3. Хулиганский лозунг «Информация должна быть доступна!» на этот раз, похоже, по-настоящему зацепил ряд крупных звукозаписывающих компаний. Скандал вокруг Napster мы уже освещали в предыдущем номере журнала, и это, кажется, еще не конец истории с MP3. Но, тем не менее, программы для поиска в Сети музыкальных файлов продолжают выпускаться и пользуются огромной популярностью. О конкурентах/соратниках официально запрещенного Napster и пойдет речь в этой статье.

Но прежде давайте все же разберемся с авторскими правами. В принципе, вы имеете право создать одну копию своего лицензионного audio CD для личного пользования. Более того, вы даже имеете право перекодировать все свои audio CD в формат MP3, опять-таки только для своих нужд. Но подарить копии CD или файлы MP3 своему другу уже нельзя. С другой стороны, если вы, например, храните эти файлы в директории, доступной другим пользователям, – здесь нет ничего противозаконного. А вот то, что кто-то скопирует их из этой директории общего доступа, уже является нарушением авторских прав, но совершенным не вами. Одним словом, дело ясное, что дело темное. Как всегда, вопрос о том, прибегать или не прибегать к услугам программ-поисковиков MP3, остается на совести каждого пользователя, и ответственность лежит лично на вас. Хотя, с другой стороны, не стоит забывать, что судебное решение о нарушении авторских прав принято только в отношении Napster, а другие программы по-прежнему являются легальными. Хотя аксиома о том, что каждая работа должна оплачиваться, как и любая аксиома, не требует доказательств. И, бесспорно, пиратство остается пиратством.

Но давайте перейдем от теории к практике, то есть собственно к поиску музыки в Сети.

Рассмотрим первую стадию (самую интересную) – поиск. На данный момент здесь себя оправдали



Shared-based-поисковик iMesh от компании iMesh.Com. Благодаря поддержке скинов интерфейс может принимать откровенно неординарный вид.

две концепции: shared-based-метод, основанный на принципе совместного владения определенной группой файлов, и search-by-media website, использующий специализированные серверы-поисковики. Есть и третий вариант – поиск по news-группам, но в силу недостаточного уровня реализации этот метод не заслуживает внимания.

В данном обзоре из десятков существующих на сегодня инструментов поиска мы отобрали три лучшие, по нашему мнению, применительно к украинским условиям программы. Заметим при этом, что ни одна из них не является идеальной, и для наиболее удачной «охоты на MP3» желательно использовать их все.

Давайте вернемся к нашумевшему shared-based-поиску и вкратце рассмотрим его преимущества (благо, принципы работы уже обсуждались в предыдущем номере на примере Napster).

Даже идейные враги вынуждены признать: данная концепция идеальна для поиска MP3. Еще до начала загрузки вы можете узнать не только размер файла, но и продолжительность звучания, битрейт, прикинуть возможную скорость закачки. Не говоря о том, что в ответ на запрос вам выводится список заведомо «живых» ссылок. Кроме того, по традиции каждая из программ данной категории дает возможность занести любого интересующего человека в список контактов и ознакомиться с его коллекцией. Расчет прост: если определенный субъект разделяет вашу любовь к конкретной композиции, следовательно, высока вероятность совпадения вкусов в целом. А значит, в его собрании вполне могут быть не только уже полюбившиеся вам песни, но и те, о существовании которых вы и не подозревали. Наиболее существенный недостаток такого метода – практически полная бессмысленность поиска русскоязычной музыки программами подобного типа. Максимум, чего вам удастся добиться, так это ответа в несколько десятков позиций на запрос по ключевому слову Russian – и то это будут в основном любимые американцами «Катюши» и прочие песни «диких русских».

Теперь наконец пришла пора перейти на личности. Признаться, в первоначальном виде данный обзор

выглядел несколько иначе: флагманом в нем сам Бог велел быть совсем иной программе. Эх, Napster... Самый лучший из представителей shared-based-программ пал жертвой звукозаписывающей индустрии. Хотя перспективность программы для определенного рода дистрибьюции музыкальной продукции несомненна. Ведь существует довольно значительный сегмент некоммерческой музыки – андеграунд, а для молодых исполнителей подобная возможность познакомить весь мир со своим творчеством была чуть ли не единственной.

По традиции самым прогрессивным последователем Napster считают Gnutella от компании Nullsoft. А как же иначе? Ведь их MP3-плейер (WinAmp) является наиболее распространенной программой для проигрывания MP3. Но даже учитывая столь высокие заслуги перед Родиной, а также воплощение принципа децентрализации (при поиске члены музбратии взаимодействуют напрямую, вне ведения сервера-базы), мы все же не можем (пока!) рекомендовать столь сырую в реализации программу неискушенным пользователям.

Наш избранник – shared-based-поисковик iMesh от компании iMesh.Com. Эта броская, яркая программа – в сущности Napster-клон. Благодаря поддержке скинов интерфейс может принимать откровенно неординарный вид. К числу особых достоинств можно добавить единую централизованную базу данных по файлам пользователей в on-line, быстрый, не в пример Gnutella, поиск, а также поддержку докачки (весьма неоднозначной, хоть и удобной функции). Napster избавился от нее за две версии до «смерти». Проблема заключается в том, что при условии «индивидуального изготовления» файлов MP3, даже при одинаковых названиях, их содержание существенно различается. Поэтому склейка закачанных из разных источников обрывков приводит к весьма любопытному «диджейскому» эффекту. Кроме того, iMesh – самый продуманный в отношении безопасности продукт shared-based-категории, малозащищенной по определению: есть возможность скрыть свое имя, список своих файлов, даже заблокировать определенные порты. Ну а теперь самое интересное: iMesh позволяет находить не только файлы MP3 и WMA, но и любые другие! Разве не заманчиво поискать тексты, постеры, видеоклипы любимой группы?

Казалось бы, появление shared-based-поиска с его возможностью одновременно найти и закачать искомую композицию должен был бы свести на нет достоинства старой как мир концепции поисковых машин. Ан нет, поиск, а потом загрузка MP3 с круглосуточно работающих серверов дает определенные преимущества. Наиболее очевидный из плюсов, особенно учитывая «особенности национальной связи», – поддержка

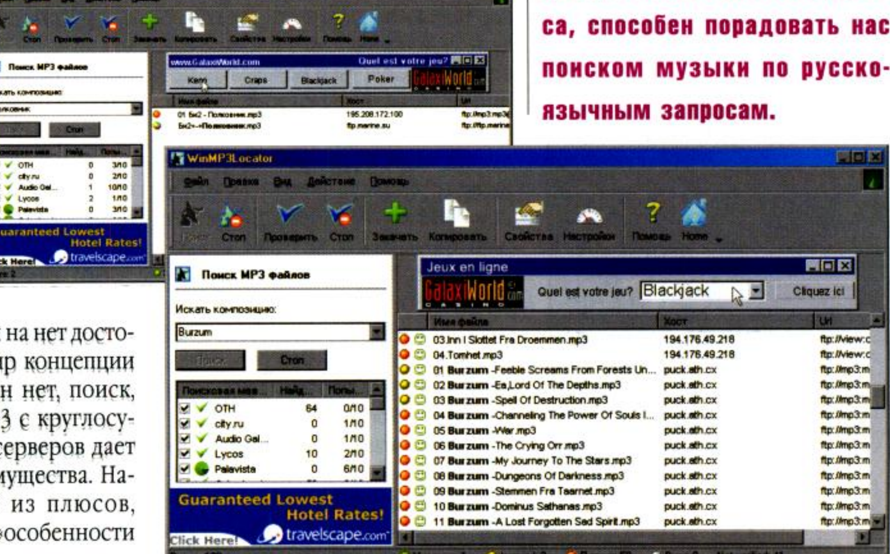
Mp3 easy все заботы, включая переговоры и удовлетворение требований ratio-сайтов, берет на себя, «доверяя» пользователям лишь ввод запроса.

все той же пресловутой докачки. Среди недостатков же – фиксированный на отметке 128 Kbps битрейт, значительный процент «мертвых» ссылок, а также вероятность временной недоступности сервера-источника в связи с ограничением на количество одновременно работающих анонимных пользователей. Но это мелочи – настоящим бичом данной концепции поиска стал тот факт, что 97% опрашиваемых файлохранилищ относятся к категории так называемых *ratio*-серверов. Как становится очевидным из английского контекста, подобные службы в своей деятельности следуют определенной пропорции (например, 3 : 1). В соответствии с ней количество полученной от сервера информации должно соотноситься с размером посланных в обмен файлов (в данном случае, загрузив на сервер 1 MB, мы можем выгрузить 3 MB). По традиции программы search-by-media website борются с подобной ситуацией одной лишь констатацией факта, перекладывая заботы на пользователя. А чего еще можно ожидать, если данное ПО по определению опирается на мощь удаленных поисковых машин? Лишь получив в ответ на запрос список ссылок, программа проверит их, определив степень «живучести» и необходимость пропорциональной загрузки на сервер. Если этого не требуется – закачать «цель» будет способен любой download manager (см. «Домашний ПК», № 10, 1999), если же источником выступает ratio-сервер – без специального ftp-клиента не обойтись.

Именно упомянутым недугом и страдает в остальном вполне удачный WinMp3Locator от российской компании ReGet Software. Это единственный в нашем обзоре поисковик, который, помимо русскоязычного интерфейса, способен порадовать нас поиском музыки по русскоязычным же запросам! Без данного ПО арсенал славянского меломана полным считать нельзя.

И наконец, триумф поисковой мысли, программа, поразившая нас в самое сердце, – mp3 easy, которая все заботы, включая переговоры и удовлетворение требований ratio-сайтов, берет на себя, «доверяя» пользователям лишь ввод запроса. Это единственный продукт, обещающий поддержку чартов, это поисковик и ftp-клиент в одном флаконе, это чудо, аккумулирующее в себе достоинства обеих концепций поиска. Недостаток у нее всего один, но зато серьезный: mp3 easy – единственный платный продукт в нашем обзоре. За регистрацию просят $29 (без нее же программа согласна работать лишь 30 дней, позволяя при этом загрузить всего 5 композиций, и то с существенными ограничениями поискового аппарата). Но достоинства того стоят! ■

WinMp3Locator – единственный поисковик, который, помимо русскоязычного интерфейса, способен порадовать нас поиском музыки по русскоязычным запросам.



Роман Хархалис

Новое поколение домашних переводчиков

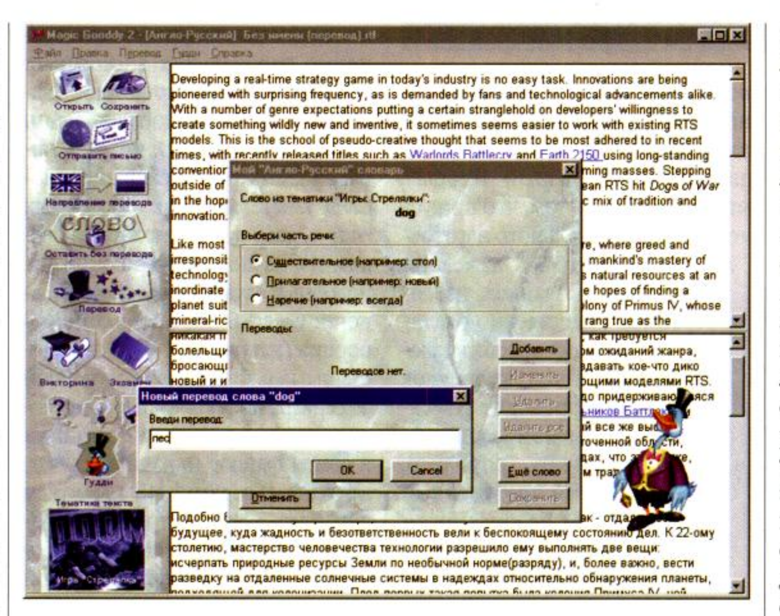
Компьютеризация и интернетизация всей страны открыла бурному потоку самых разнообразных сведений на сотне языков мира путь не только в наши офисы, но и в наши дома. Школьный курс английского или немецкого, которым вынуждено ограничиваться большинство пользователей, согласитесь, представляет собой весьма слабое подспорье для тех, кто хочет овладеть всей этой информацией. Именно в данном случае программы-переводчики могут оказать неоценимую помощь.

В середине лета компания «ПроМТ» представила новую линейку своих знаменитых систем машинного перевода. И если «флагманский» продукт компании, PROMT Translation Office 2000, – инструмент сугубо профессиональный и весьма сложный в освоении и использовании, то две новые программы, с которыми мы познакомим вас сейчас, наверняка пригодятся любому пользователю.

MAGIC GOODDY 2000

Magic Gooddy 2000, он же Magic Gooddy 2 (написание логотипа допускает обе трактовки, а в документации к программе они встречаются попеременно) – новая версия универсального домашнего переводчика, о котором мы уже рассказывали («Домашний ПК», № 2, 1999, *www.itc.kiev.ua*). За прошедшее время он несколько изменился, правда, в основном не внешне, а внутренне.

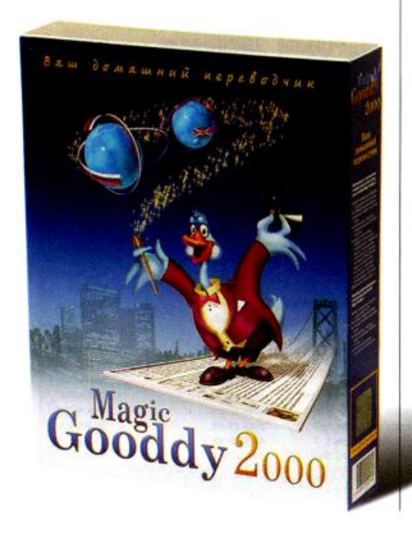
Итак, Magic Gooddy 2000 позволяет переводить фрагменты текста, как взятые из любого приложения Windows, так и набранные по ходу дела во встроенном текстовом редакторе. Центральный элемент пользовательского интерфейса – гусь Гудди, интерактивный персонаж, «обитающий» поверх открытых окон на рабочем столе Windows. Все операции с программой сопровождаются анимацией этого самого «волшебника», что, кстати, значительно оживляет работу и даже способствует улучшению настроения. Советы и подсказки, периодически выдаваемые умной птицей, «неформальный» дизайн интерфейса Magic Gooddy, упрощенная формулировка команд, понятная система настройки параметров перевода – все свидетельствует о том, что эта программа рассчитана на непрофессионального пользователя, а ее разработчики постарались обеспечить ему максимально комфортную работу.

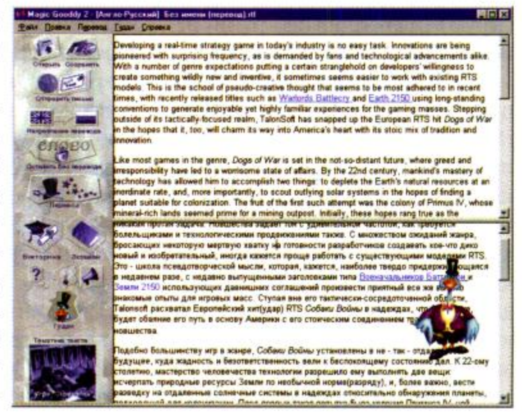


Пожалуй, самое важное новшество в Magic Gooddy 2000 – усовершенствованный программный алгоритм (основанный на унифицированном «движке» PROMT Family), обеспечивающий более высокое качество перевода. Возрос также объем и «ассортимент» встроенных специальных словарей – к имевшимся ранее тематикам перевода добавились еще три для англо-русского направления («Кино», «Музыка» и «Путешествия») и одна для русско-английского («Путешествия»). И наконец, появилась функция, об отсутствии которой мы так сожалели при знакомстве с предыдущей версией программы, – возможность создания и пополнения пользовательского словаря.

Еще одна грань таланта Magic Gooddy – мощные функции для работы со звуком – в полном объеме проявляется и в новой версии. Чтение вслух текстов на английском и русском языках, распознавание устных команд – все это делает программу еще более полезной и интересной. При синтезе речи программа имитирует фразовое ударение и интонации в начале и конце предложений различных типов, однако длинные выражения все-таки прочитываются монотонно. Она также отлично справляется с двуязычными текстами, хотя чужеродные слова при этом забавно «окрашиваются» акцентом основного языка. К сожалению, остаются в силе почти все старые претензии к озвучиванию русского текста – неприятный тембр голоса, сильный английский акцент и ошибки в определении порядковых числительных, записываемых с помощью цифр («2-е декабря» неизменно прочитывается как «два-е декабря»).

Во время знакомства с первой версией программы мы отмечали, что она лучше всего подойдет для школьников, изучающих английский язык. Возможность озвучивания произвольного текста, подбор тематик, автоматический перевод, обеспечивающий выходной текст, достаточный для понимания, но требующий окончательного редактирования, – все это поможет ребенку в изучении языка, отнюдь не освобождая его от необходимости





целенаправленно заниматься. Похоже, разработчики Magic Gooddy 2000 уловили эту тенденцию и придали своему детищу еще больше черт обучающей программы. Теперь в Magic Gooddy появились два интерактивных теста – на знание английского и русского языков соответственно. Первый из них, под названием «Экзамен», позволяет проверить знание переводов слов, содержащихся в словарях Magic Gooddy 2000. Второе испытание – «Викторина» – посвящено правилам правописания русского языка. Из нескольких предложенных вариантов написания слова или словосочетания потребуется выбрать один – верный.

Заметьте, что новая версия Magic Gooddy существенно дешевле старой. Это отличный повод сделать своему ребенку подарок к началу следующего учебного года.

PROMT INTERNET 2000

Перед нами – еще один старый знакомый. О предыдущей версии этого пакета мы писали в «Домашнем ПК», № 8–9, 1999 (кстати, ровно год назад). Как и следовало ожидать, в новых «изданиях» всех входящих в комплект приложений появились существенные усовершенствования.

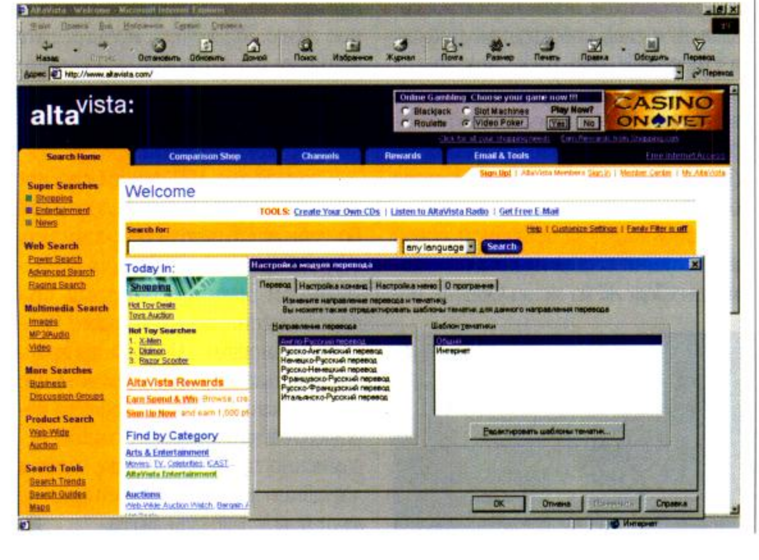
Важнейшее глобальное изменение, коснувшееся всех утилит в составе PROMT Internet 2000, заключается в их переводе на новое ядро PROMT Family, на основе которого построена вся «двухтысячная» серия продуктов компании «ПроМТ». Оно имеет множество архитектурных отличий, реализует алгоритмы, обеспечивающие более высокое качество переводного текста, а также содержит интегрированные специальные и пользовательские словари. О значении последнего обстоятельства мы поговорим отдельно, но уже после знакомства с пакетом.



Другие полезные новшества, реализованные во всех программах PROMT Internet 2000, – более полный словарь общеупотребительной лексики, включающий свыше миллиона слов и словосочетаний, а также технология SmartURL, позволяющая запоминать тематику текста, содержащегося на сайте с заданным адресом, и автоматически настраивать опции перевода при его последующих посещениях.

Пожалуй, самым интересным компонентом PROMT Internet 2000 можно считать переводящий броузер WebView. Ни по его названию, ни по внешнему виду нельзя сказать, что это полностью обновленный продукт. Однако уже после непродолжительного знакомства с программой проявляются ее достоинства – более высокое качество перевода, автоматический выбор тематики и, что немаловажно, отсутствие мелких ошибок, досаждавших пользователям первой версии WebView.

Переводящий модуль, подключаемый к Internet Explorer, наконец-то обрел собственное имя – теперь он называется PromtE. Новая утилита способна работать с Internet Explorer 5.x и использует все преимущества нового ядра перевода. С ее помощью можно обрабатывать как фрагменты Web-страниц, так и целые HTML-документы непосредственно в окне Internet Explorer (с сохранением форматирования) или в других приложениях PROMT Internet 2000. Панель быстрого перевода WebTranSite в новой версии пакета сменила название и теперь известна как R-Express. И наконец, утилита «Поиск в Интернете» помогает находить информацию в Сети, выполняя при этом перевод ключевых слов, что позволит работать с зарубежными поисковыми серверами пользователям, не знающим иностранных языков.



Для облегчения управления приложениями пакета служит «Интегратор PROMT Family» – панель инструментов с кнопками для вызова каждой из утилит, которую можно расположить возле кромки экрана или в любом другом удобном месте.

Несомненно, новое ядро PROMT Family обеспечивает более высокое качество перевода и множество дополнительных возможностей. Однако и оно не лишено недостатков, которые, кстати, проявили себя в PROMT Internet 2000 сильнее, чем в остальных родственных программах. Встраивание словарей непосредственно в «движок» и прекращение работы с ними как с отдельными файлами на диске обеспечило дополнительный уровень их защиты от случайных изменений, но значительно «утяжелило» ядро, что привело к повышению системных требований и отрицательным образом сказалось на стабильности. И если самостоятельная работа приложений от «ПроМТ» происходит без сбоев, то при взаимодействии с другими пакетами, тоже использующими много системных ресурсов и имеющими сложную модульную структуру, часто возникают проблемы. Особенно сильны «трения» между PromtE и Internet Explorer версии 5.0 и выше. К тому же, если на компьютере одновременно запущено несколько приложений (пусть даже они в текущий момент не активны), быстродействие утилит-переводчиков резко падает.



Однако приведенные выше замечания актуальны только в случае использования PROMT Internet 2000 на ПК начального уровня. Заметим, что рекомендуемая конфигурация системы, заявленная производителем (процессор Pentium II/Celeron 300 MHz, 64 MB ОЗУ), вполне достаточна для комфортной работы, впрочем, мы бы посоветовали дополнительно увеличить объем памяти (хотя бы до 96 MB) и убедиться в наличии необходимого количества места на диске С: для нормального функционирования виртуальной памяти.

Цены в Киеве: Magic Gooddy 2000 – $19; PROMT Internet 2000 – $21.

Продукт предоставлен компанией «СофтПром»: тел. (044) 242–5300

ОТВЕТЬ НА ВОПРОСЫ — ПОЛУЧИ ПОДАРОК!

1. С помощью какой технологии создан интерактивный персонаж Magic Gooddy?

2. Укажите адрес (URL) онлайновой службы перевода, поддерживаемой компанией «ПроМТ».

Присылайте свои ответы по e-mail: **ask@itc.kiev.ua** с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди **всех**, сообщивших правильные ответы на оба вопроса **до 15 сентября 2000 г.**, будут разыграны **два** подарка – диски **Magic Gooddy 2000** и **PROMT Internet 2000**, предоставленные компанией **«СофтПром»: тел. (044) 242-5300**. Результаты конкурса будут опубликованы на Web-сайте ITC Online www.itc.kiev.ua 1 октября 2000 г.

Музыкант по воле... компьютера

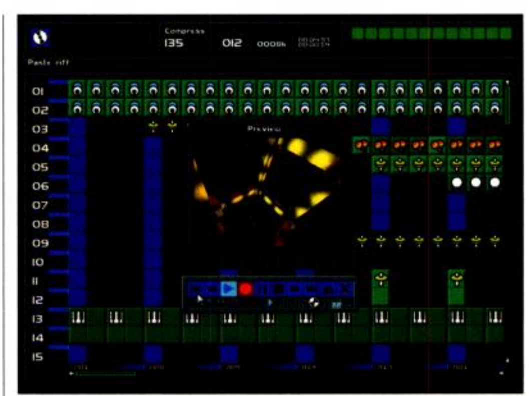
Сергей Галушка

Господа, радостное известие! Бестселлер среди музыкальных программ для игровых платформ MTV Music Generator недавно перекочевал и на PC. Его демо-версию вы можете найти на сайте разработчиков codemastersusa.com/mtvpc.

Создание композиций в MTV Music Generator чем-то напоминает построение моделей в конструкторах Lego. Намучившись в свое время с множеством грубых, кривых и косых отечественных изделий из серии «Умелые ручки», призванных развивать фантазию у пионеров и повторяющих в миниатюре реально существовавших «монстров» эпохи чудес советской техники, я по сей день не перестаю удивляться изяществу компонентов Lego, их продуманности. Наши детишки из россыпи мелких деталей отыскивают нужные и без особых проблем соединяют их друг с другом, выстраивая в результате эстетически красивые и функциональные игрушки. От таких занятий получаешь только удовлетворение и радость! Точно такое же удовольствие испытываешь и при «строительстве» песен в MTV Music Generator. Из отдельных риффов (рифф в джазе – это небольшой ритмический рисунок, часто служащий сопровождением к сольной импровизации) легко и просто складываются причудливые мелодии.

MTV Music Generator поставляется с несколькими демонстрационными песнями, которые дают представление о том, музыку каких стилей и направлений можно создавать с помощью этого приложения. Благодаря им вы быстро освоите принципы редактирования композиций, научитесь в собственных произведениях использовать готовые сэмплы, написанные множеством других компьютерных музыкантов. Более того, все демонстрационные песни содержат полноценное видео, также доступное для изменения.

Специальные пиктограммы, расположенные в левом верхнем углу MTV Music Generator, позволяют выбирать различные режимы работы приложения. Щелкните на кнопке *Load and Save*, чтобы: а) просмотреть все файлы каталога Songs с композициями и видеофрагментами, созданными с помощью этой чудо-программы; б) запомнить текущую песню; в) загрузить нужную композицию. Благодаря уникальному режиму *Music Jam* вы сможете через локальную сеть либо Internet работать над одной и той же песней вместе со своими друзьями, находящимися в данный момент в разных офисах, городах, странах или даже на различных континентах. Кстати, плоды коллективного творчества довольно часто оказываются более удачными и продуманными, нежели написанные в одиночку. Пиктограмма *Video Track*, инициирующая процедуру просмотра и создания видео, – лишний повод блеснуть перед друзьями своим мастерством и фантазией, продемонстрировав им великолепный клип собственного производства. По умолчанию видеоряд показывается в отдельном окне. Но если вы хотите увеличить его на весь экран, то из подручного меню выберите команду *Play Full Screen*. Еще одно удобство MTV Music Generator: управлять CD-проигрывателем можно, не выходя из приложения – для этого просто воспользуйтесь кнопкой *CD Player*. Да! И не забудьте заглянуть в меню *Options* и выполнить там все необходимые настройки программы.



При загрузке уже готовой композиции правильно указывайте ее компоненты в окне *Load Components*. Например, если в ближайшее время вы планируете работать только со звуком, не стоит загружать видеоряд – это только отнимает лишние ресурсы ПК.

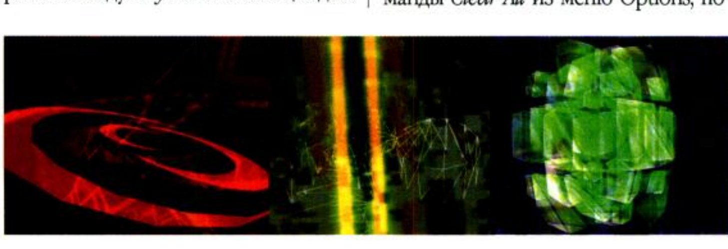
После открытия песни на экране доступны для работы все 99 треков. Нажмите клавишу <*Пробел*> для начала воспроизведения аудиоряда. Точно таким же способом вы можете остановить проигрывание.

В состав MTV Music Generator входит огромная библиотека профессионально записанных сэмплов (они же риффы), состоящая более чем из 3000 элементов. Легко научиться создавать и свои собственные риффы в стиле indie, pop, rock, funk, metall, jazz, techno и т. д. Кроме того, у вас всегда под рукой мощная база цифровых аудиоэффектов и фильтров (например, reverb, vibrato, sample offset).

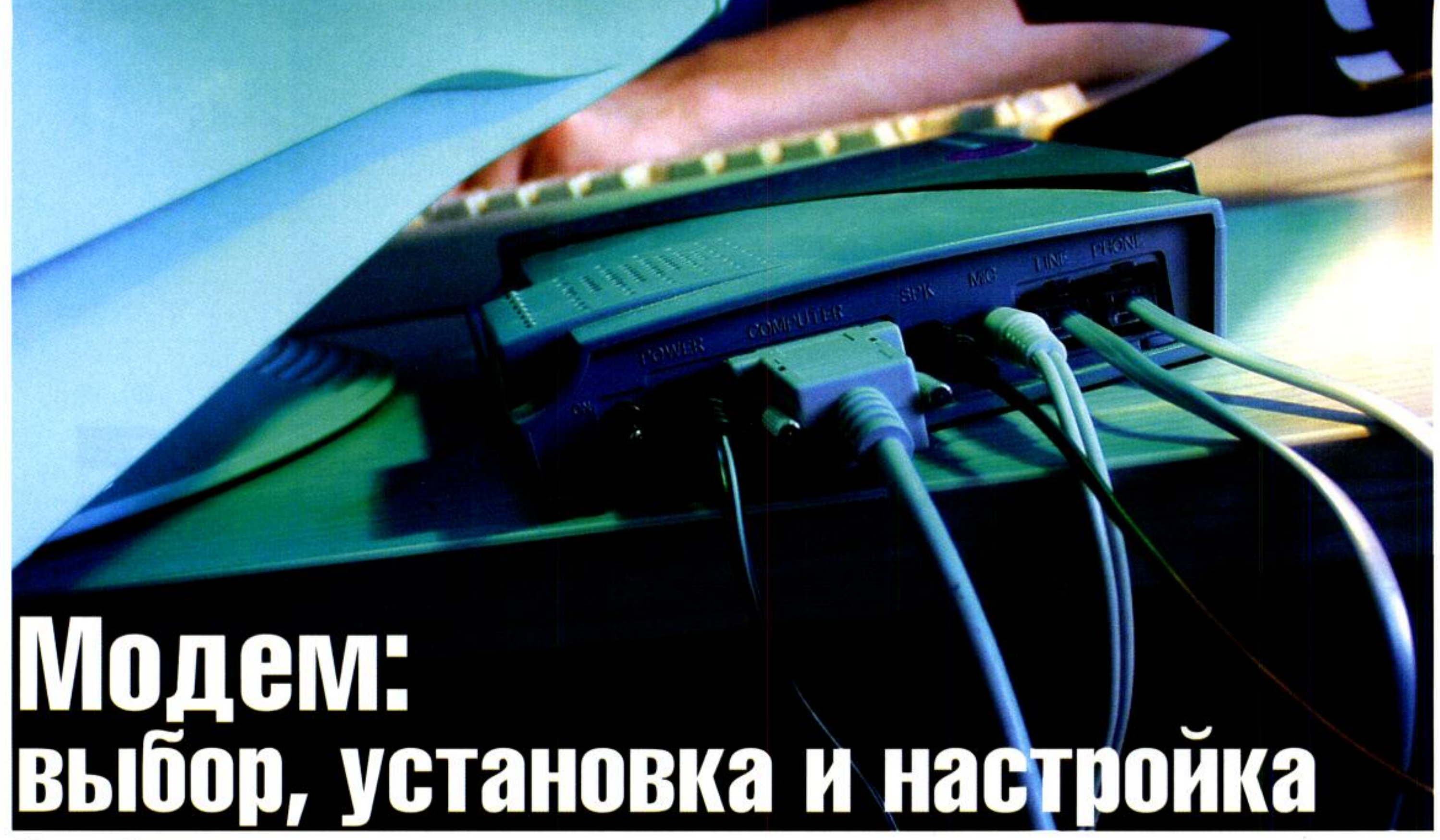
Запись вашей собственной новой композиции всегда начинайте с команды *Clear All* из меню Options, после чего снова активизируйте режим *Song Track*.

Процесс создания композиции очень простой. Из библиотеки *Riff Library* (кнопка на панели инструментов в правом верхнем углу экрана либо команда из подручного меню) выбираем необходимый элемент (обратите внимание, что нижняя полоса прокрутки окна библиотеки позволяет высвечивать различные ее разделы, где хранятся риффы для вокала, мелодии, аккомпанемента, аудиоэффектов и т. д.). Затем, щелкая мышью на нужном квадрате в рабочей области, размещаем соответствующий сэмпл. Советы начинающим: не разбрасывайте хаотично риффы по всем дорожкам, старайтесь объединять их в более сложные ритмические рисунки и периодически повторять такие блоки, как это сделано в демонстрационных песнях; не увлекайтесь чрезмерными аудиоэффектами – получится вытье и какофония; следите, чтобы в одной вертикали были представлены риффы из разных разделов библиотеки; для прослушивания отдельного риффа из библиотеки пользуйтесь клавишей F1.

Риффы можно дробить, объединять, удалять, редактировать (подручное меню, *Riff Editor*), проигрывать группами и т. д. Готовые композиции экспортировать в формат MP3, WAV, Audio-CD и др. В общем, настоящий простор для творчества!



К сожалению, MTV Music Generator не лишен и некоторых недостатков. Во-первых, его невозможно запустить в отдельном окне – только в полноэкранном режиме. Во-вторых, при переключении между задачами Windows с помощью <Alt+Tab> программа частенько «вылетает». Тем не менее эти замечания не портят общего хорошего впечатления. Приложение, несомненно, придется по душе многим домашним пользователям, которым не дают покоя лавры ди-джеев. ■



Модем: выбор, установка и настройка

Максим Потапов

Пожалуй, никто не станет спорить с тем, что на сегодняшний день доступ в Internet – одна из основных функций домашнего ПК. Причем даже старый компьютер может сослужить неплохую службу в качестве окна в мир Internet, стоит лишь обзавестись модемом. Эта статья – путеводитель в вопросах приобретения, установки и настройки модема, рассчитанная на пользователя со сколь угодно низким уровнем подготовки.

ПРИОБРЕТЕНИЕ

Выбор компонентов современного ПК становится все более и более сложным занятием в связи с высокими темпами появления новых технологий и быстро меняющимися ценами. С модемом нам в этом смысле повезло. Если раньше при его выборе приходилось учитывать множество факторов, в том числе технические условия Internet-провайдера, то сегодня большинство моделей на рынке поддерживают стандарт V.90, с которым «знакомы» модемы всех ценовых категорий, а обеспечиваемая им скорость передачи данных 56 Kbps является предельной для современных АТС.

Так что вопрос о выборе модема теперь формулируется так: стоит ли приобретать дорогой внешний (от $50) модем, если можно ограничиться дешевым внутренним (до $25)? Для простоты изложения последний мы назовем «софт-модемом» и включим в эту категорию AMR, CNR, Win- и HSP-модемы, что же касается внешних «полноценных» устройств, будем помнить, что для них иногда производятся идентичные внутренние версии.

Что может повлиять на выбор в данном случае, кроме цены? Главным образом, качество телефонной линии и мощность компьютера.

Если вы абонент старой аналоговой АТС, вам придется купить «серьезный» внешний модем, причем именно из соображений экономии средств. Дело в том, что дешевые модемы на плохой или даже среднего качества телефонной линии не смогут обеспечить максимально возможную в таких условиях скорость передачи данных в силу своих скромных «способностей». При этом вам придется тратить больше дорогостоящего online-времени на просмотр и загрузку информации, что в результате приведет к затратам большим, чем сэкономленные 40 или даже 80 у. е. при покупке модема. И дело не только в этом: такое понятие, как «локализация», софт-модемам не присуще – производителям и поставщикам невыгодно разрабатывать украинскую версию программной части софт-модема, и уж тем более дорабатывать аппаратную часть. А посему работа на низкокачественной линии с помощью такого устройства может оказаться весьма затруднительной или вообще невозможной.

Если ваша АТС – цифровая, тогда есть смысл задуматься об экономии средств при покупке модема. Только сначала следует убедиться, что ваш компьютер обладает достаточной мощностью для нормального функционирования софт-модема. Процессор требуется не меньше Pentium 200, хотя по-настоящему можно перестать волноваться о нехватке вычислительных ресурсов, лишь имея Celeron 333/K6-2 400 и выше. Если это условие не выполняется, опять же придется остановить выбор на полноценном внешнем модеме.

Теперь чуть подробнее о специфике приобретения и использования модемов обоих видов.

Рекомендуется приобретать софт-модем с собственным DSP (Digital Signal Processor) на чипсете от Conexant или Lucent (HSP-модемы, AMR и CNR не имеют такового). Стоят такие модели ненамного дороже, но зато обладают большей функциональностью и к системным ресурсам предъявляют более умеренные требования. Кроме этого, желательно наличие на плате разъемов для подключения телефона, акустической системы и микрофона. Еще одна настоятельная рекомендация: не стоит покупать «безымянные» модемы, не имеющие поддержки производителей в on-line, так как проблема с обновлением драйверов и их версиями под различные версии Windows для софт-модемов более чем актуальна.

Перед покупкой убедитесь, что вы сможете вернуть модем продавцу, если он по каким-то причинам вас не удовлетворит, – существует некоторая вероятность возникновения проблем совместимости с другими компонентами системы, к тому же возможность работы на вашей телефонной линии определить можно только опытным путем.

Внешние модемы можно разделить на два класса: «домашние» и профессиональные. Первые находятся в ценовой категории до $120, и их ценность определяется в основном исходя из всевозможных дополнительных функций, таких, как АОН, встроенный автоответчик и т. п. Вторые стоят до $200 и выше, и их применение обусловлено повышенными требованиями к устойчивости связи, необходимостью в дополнительных настройках и функциях (отслеживание параметров линии, защита от несанкционированного доступа, возможность

удаленного управления, работа на выделенной линии). Главный критерий при выборе «домашних» модемов – их локализация и техническая поддержка. Двухгодичная гарантия от солидной компании (которая не исчезнет через полгода) – также обязательное условие приобретения дорогого модема.

В заключение этого краткого экскурса в «теорию оптимального выбора» «философски» заметим, что специализированное устройство по своей природе выполняет конкретную задачу гораздо лучше универсального. Кроме того, модем, купленный сегодня (а еще лучше «завтра», когда появятся модели с поддержкой V.92, V.44 и V.59), скорее всего, не потребует своей замены до пришествия принципиально новых, «широкополосных» персональных средств доступа в Internet. А за это время средства, вложенные в хороший модем, уж точно себя окупят.

УСТАНОВКА ВНЕШНЕГО МОДЕМА

Установка модема – процедура несложная, особенно приятно в этом смысле иметь дело с наружным модемом, поставляемым в «фирменной» упаковке с русскоязычным руководством пользователя. Здесь потребуется лишь подсоединить модем к телефонной линии (соответствующий провод обычно прилагается, однако его длина, к сожалению, редко бывает достаточной, поэтому следует заранее позаботиться о более длинном шнуре) и к COM-порту на задней панели системного блока компьютера, а также подключить электропитание с помощью прилагаемого сетевого адаптера. Компьютер при этом должен быть выключен, однако USB-модем можно подсоединять и «вгорячую» (отметим, что многие модели, использующие USB-порт, не нуждаются в подключении к электросети, поскольку они получают питание от ПК через шину USB).

После этого при загрузке системы появится сообщение о новом устройстве и установке драйверов для него (модем, естественно, поддерживает Plug'n'Play). Windows 98SE/ME вполне может обойтись и без инсталляционного CD-ROM, найдя нужный драйвер в своей собственной базе. Если этого не произойдет, тогда укажите путь к драйверу самостоятельно.

Кроме драйвера модема, будет установлен и драйвер голосового устройства, которое потом появится в разделе *Sound, Video and Game Controllers* (апплет *System/Device Manager*), сам же модем располагается в разделе *Modem*. Если драйверы, установленные автоматически, не соответствуют вашей модели, тогда, нажав кнопку *Properties/Update Driver*, необходимо вручную выбрать драйвер из списка в базе Windows или с инсталляционного CD-ROM.

УСТАНОВКА ВНУТРЕННЕГО МОДЕМА

В случае с внутренним модемом предстоит повозиться гораздо больше и, что самое неприятное, покопаться во внутренностях системного блока. Внимание! Если вскрытие корпуса влечет за собой потерю гарантии, тогда за данной услугой придется обратиться к фирме–продавцу компьютера, что, впрочем, является самым простым, но отнюдь не самым дешевым способом решить проблему с установкой и настройкой модема (при этом на покупке модема сэкономить удастся, естественно, меньше).

Для установки «своими силами» отключаем компьютер (отсоединив сетевой кабель), снимаем кожух и затем, как всегда в таких случаях, «заземляемся», прикоснувшись к металлическому шасси корпуса. Обнаружив свободный слот PCI (ISA или AMR/CNR), снимаем соответствующую заглушку на корпусе и затем устанавливаем в слот модемную плату, фиксируя ее с помощью винта. Здесь не нужно смущаться по поводу того, что плата «туго идет», – необходимо вставить ее аккуратно, но до упора, без перекосов.

Следует быть внимательным при выборе PCI-слота: не рекомендуется использовать ближайший к AGP слот, а также последний. Второй от AGP будет в самый раз.

Закрыв корпус и включив компьютер, зайдем сначала в BIOS. Большинство внутренних модемов создают при установке дополнительный COM-порт и «выглядят» в результате, как внешние устройства, подключенные к COM3 или COM4. Если один из двух COM-портов на материнской плате свободен, лучше отключить его с помощью соответствующего меню в BIOS и затем использовать высвободившиеся ресурсы (например, IRQ4/3F8) для софт-модема. Внутренние модемы с поддержкой Plug'n'Play производят конфигурацию автоматически, их инсталляция осуществляется с помощью CD-ROM, идущего в комплекте.

Коль скоро модем установлен и готов к работе, запустим *Internet Explorer*, который для начала проведет нас через процедуру создания «нового соединения». Внеся шаг за шагом все требуемые данные – код страны, телефонный номер, имя и пароль доступа (в некоторых случаях провайдер может «озадачить» вас дополнительными инструкциями по этому поводу), вы, наконец, войдете в Internet и сможете убедиться в работоспособности вашего модема. Сделав двойной щелчок мышкой по пиктограмме мониторинга соединения, вы увидите скорость, на которой произошло соединение с провайдером (если высвечивается 115200, потребуется небольшая настройка, о чем рассказано в следующем разделе). Если провайдер использует протокол V.90 и скорость соединения составляет 33600 bps и выше, тогда можно поздравить себя с окончанием хлопот и на этом остановиться. В случае нестабильного соединения и просто для повышения производительности вашего Dial-Up-канала будет полезно, однако же, «поко-

ТАНДЕМ ИЗ ДВУХ МОДЕМОВ

Интересной является возможность подключения двух модемов в тандеме. Такая функция реализуется с помощью стандартных средств Windows 98/98SE/ME. В свойствах подключения для этого предусмотрен раздел Multilink, где можно задать дополнительное приспособление (второй модем) с аналогичным телефоном и паролем доступа к провайдеру. При этом модемы не обязательно должны быть от одного производителя или иметь одинаковую скорость, а их взаимодействие берет на себя сама операционная система. В Windows 2000 эти функции реализованы еще лучше и удобнее. К тому же киевские провайдеры начинают обращать внимание на такое подключение, которое может стать дешевой альтернативой выделенному каналу. Для домашнего пользователя получить подобное «удвоение» производительности соединения маловероятно по одной причине – необходимость в дополнительном телефонном канале. Однако это может вполне пригодиться, скажем, для малого офиса либо для соседей по лестничной клетке. Жаль только, что повсеместно вводится повременная оплата за телефонные разговоры...

ПОЧЕМУ МОДЕМ НЕ РАБОТАЕТ НА МАКСИМАЛЬНОЙ СКОРОСТИ?

Сразу оговоримся, что 56 Kbps – это теоретический максимум для модема, реальная же скорость не может превосходить 53333 bps, что обусловлено стандартами передачи цифровых данных по обычным телефонным каналам. На практике модемы редко соединяются на скоростях, превышающих 44000 bps.

Кроме того, 56K-стандарты требуют, чтобы соединение от вашей АТС до модемов Internet-провайдера было сугубо цифровым, единственным аналоговым звеном может быть ваше соединение с АТС. Если же на пути следования сигнала встречается более одного аналого-цифрового преобразования, тогда скорость не превысит 33600 bps. В связи с этим при подключении к провайдеру необходимо поэкспериментировать с различными телефонными номерами, которые он предоставляет и, если придется, выбрать другого провайдера, благо, бесплатный тестовый режим обеспечивают большинство компаний.

Главной же причиной низкой скорости соединения является качество телефонной линии. Здесь можно выделить несколько проблем:

«Глухота» телефонной линии (низкий уровень сигнала) – помимо старой аналоговой АТС, причиной этому может являться конденсатор, который установлен в розетке (или блокираторе) советского образца. Его можно совершенно безболезненно удалить.

Повышенный уровень сигнала в линии вызывает перегрузку входного усилителя модема и, как следствие, нарушает нормальную работу его аналого-цифрового преобразователя (АЦП). В результате этого падает скорость передачи данных, модемы не могут «договориться» об используемых протоколах коррекции ошибок и соединяются без них. Здесь придется обратиться к телефонному мастеру, чтобы он исправил положение с помощью двух резисторов (100–500 Ом), устанавливаемых в разрыв телефонной линии.

Повышенный уровень высокочастотных помех. Чтобы избавиться от свиста, шумов и других высокочастотных помех, необходимо обратиться к телефонному мастеру, который установит параллельно телефонной линии специальный фильтр, состоящий из последовательно соединенного резистора (500–5000 Ом) и конденсатора (1,5 мкФ).

Следует также быть внимательным при прокладке телефонного шнура от модема до розетки. Длина его должна быть минимальной, и он не должен пересекаться с сетевыми проводами, создающими электромагнитные помехи (например, от удлинителей либо просто от бытовых устройств). Лучше всего предоставить модему телефонную линию в «безраздельное» пользование, а телефон или факс подсоединить уже к модему, для чего предусмотрено специальное гнездо. Связано это с тем, что каждое устройство, подключенное к телефонной линии параллельно, ухудшает качество связи. Насколько это сказывается на скорости соединения, можно проверить экспериментальным путем.

паться» в настройках модема, доступ к которым обеспечивают соответствующие средства Windows.

НАСТРОЙКА

Для удобства перечислим все «места» в Windows 98, где находятся опции, относящиеся к модему. Кстати, если у вас все еще установлена Windows 95, тогда самой первой «настройкой», призванной кардинально улучшить работу с Internet, будет апгрейд до Windows 98/98SE, так как в этих версиях существенно доработана «сетевая часть» операционной системы.

Итак, вот все необходимые апплеты (находятся они в *Control Panel*): *Modems, System/Device Manager/Modem, System/Device Manager/Ports, Network, Dial-Up Networking (см. My Computer).*

Еще раз оговоримся: если Internet-провайдер снабдил вас особыми инструкциями относительно подключения, их следует выполнить в первую очередь.

Наши рекомендации по настройке касаются самой типичной ситуации: внешний модем с поддержкой V.90 и телефонная линия «среднестатистического» качества. Кроме того, следует учесть, что приведенные ниже советы, призванные увеличить быстродействие модема, могут быть неприменимы в некоторых случаях, так что здесь все решает эксперимент. Как самый простой тест можно использовать определение времени, за которое происходит загрузка файла с ftp-сайта вашего Internet-провайдера.

Учтя эти замечания, давайте перейдем к делу. Запускаем апплет *Modems*, и в свойствах модема сразу отключаем «тот самый» неприятный звук, ставя ползунок *Speaker Volume* в положение *Off*. Обеспечив себе бесшумный «коннект», можем теперь спокойно заняться повышением производительности.

В меню *Maximum Speed* выбираем значение 115200 (это скорость модемного интерфейса). Для соединения с провайдером на скорости порядка 44000 bps такой параметр необходим, так как благодаря сжатию данных поток от модема к компьютеру может запросто превысить значение 57600.

По этому же поводу мы позже зайдем в свойства COM-порта, к которому подключен модем, а сейчас перейдем на страницу *Connection* и там в *Port Settings* установим приемный и передающий буферы на максимум. Заглянув в *Advanced Settings*, убедимся, что включены опции *Use Error Control* и *Compress data*, а *Use Flow control* работает в режиме *Hardware*. Кстати, включение сжатия данных полезно для Web-серфинга, но при загрузке файлов, которые уже запакованы, алгоритм сжатия будет работать вхолостую, даже замедляя передачу данных. Теперь аналогичные параметры зададим для порта, к которому подключен модем. Зайдя в свойства COM-порта через апплет *System/Device Manager/Ports*, установим те же значения: *115200, Hardware flow control* и максимальные значения для буферов в разделе *Advanced*.

Вернувшись к апплету *Modem*, обратим внимание на кнопку *Dialing Properties*. Здесь должна фигурировать «Украина», а для счастливых абонентов цифровых АТС предусмотрено включение тонального набора и возможность отключения функции *Call Waiting*. Если вы не пользуетесь тональным набором, стоит обратиться к телефонному узлу по этому поводу, ведь такая услуга стоит совсем немного, но значительно облегчает жизнь. Если же вы используете в полной мере все преимущества новых АТС, включая функцию ожидания звонка, вам придется узнать код, который необходимо ввести для отключения данной функции во время сеанса связи. Этот код следует указать в окошке *To disable call waiting dial*, чтобы уведомление о входящем звонке не прерывало ваше пребывание в Internet.

Обратимся теперь еще к одному апплету – *Network* – и выберем свойства *Dial-Up adapter*. Здесь в разделе *Bindings* следует отключить все протоколы, кроме TCP/IP. В разделе *Advanced* напротив строки *Enable Point to Point* можно поставить «нет» (если только вы не устанавливаете связь с удаленным модемом «вручную»); *Ip Packet size* лучше оставить в режиме *Automatic*, предоставив Windows 98 самостоятельно выбирать размер пакетов, благо, с этой задачей она справляется отлично. На этой же страничке присвоим *Record Log File* значение *No*. Если вы используете Internet в основном для загрузки файлов и просмотра страниц, тогда включите *IPX Header Compression*, в противном случае – выключите его.

В свойствах протокола TCP/IP в разделе *WINS Configuration* активизируйте *Disable WINS Resolution*, а в разделе *DNS configuration* выберите *Disable DNS*. В разделе Bindings снимите флажки со всех опций.

Найдется что отрегулировать и в свойствах конкретного соединения – запускаем апплет *Dial-Up Networking*. Здесь убеждаемся, что TCP/IP активизирован (другие протоколы не нужны) и включена программная компрессия данных для более быстрой загрузки страничек (если при этом вас не заботит ping). В меню *Type Of Dial-Up Server* пусть останется PPP, если

ОБНОВЛЕНИЕ ДРАЙВЕРОВ И ПЕРЕПРОШИВКА FIRMWARE

Обновить драйверы никогда не вредно, особенно в случае с софт-модемами. Искать их, естественно, следует на сайте производителя. В новых версиях драйверов и микропрограмм могут быть не только исправлены ошибки, но также реализованы новые функции, как, например, автоопределитель номера. Иногда перепрошивка позволяет модернизировать модем для поддержки V.90. Самостоятельно обновлять прошивку мы не рекомендуем, в случае с «украинизированными» версиями модемов это должен делать лишь сервисный центр, указанный в гарантийном талоне. Узнать, имеет ли ваш модем «апгрейд» до V.90, можно с помощью ресурса www.56k.com/links/V90_Upgrades/. После перепрошивки потребуется, естественно, переустановить драйвер модема.

это не противоречит требованию провайдера.

Теперь обратимся к строке инициализации, или *Extra Settings*, которая находится в свойствах модема в разделе *Connection/Advanced*. Кладезем оптимальных параметров, которые можно внести в эту строку, является сайт www.spy.net/~dustin/modem/, где содержатся варианты для всех существующих моделей. Кроме того, стоит проконсультироваться по этому поводу со службой технической поддержки Internet-провайдера или обратиться на сайт производителя модема.

Справочник команд, используемых для управления конкретной моделью модема, находится в руководстве пользователя (часто в электронном виде на CD-ROM). Чтобы проиллюстрировать полезность этих команд, рассмотрим следующие типичные ситуации. Скажем, модем не может установить соединение и вешает трубку, не дождавшись появления несущей. В этом случае с помощью команды *ATS10=25* в строке инициализации можно увеличить соответствующий интервал до 2,5 с. В другом случае модем соединяется на высокой скорости, предположим, 33600 bps, но не держит линию и часто «запинается». Тогда самое действенное решение – ограничить его скорость сверху, т. е. понизить максимальную скорость (рекомендуется последовательно уменьшать ее значение с шагом в 2400 bps до стабилизации соединения), чтобы избавить модем от необходимости «дергаться» лишний раз в тщетной надежде достичь более высокой скорости. Для разных модемов строка в данном случае может иметь различный синтаксис:

Для Courier Robotics – *at&n9* (9 обозначает, что максимальная скорость будет 24000 bps, т. е. 2400 + (9 × 2400). Соответственно, если подставить 5, получится 14400 bps).

Для некоторых ZyXEL – *at&n69* (9 регулирует скорость и соответствует 12000 bps. С уменьшением этой цифры на единицу скорость будет возрастать на 2400 bps.)

Microcom и GVC – *at+ms==11,1,2400,24000* (последняя цифра соответствует максимальной скорости).

С помощью индивидуального набора команд можно заставить драйвер модема показывать реальную скорость, на которой вы соединяетесь с провайдером, вместо 115200 bps, которая высвечивается «по умолчанию» и соответствует скорости обмена данными между модемом и вашим компьютером. Повторимся, программирование модема требует изучения руководства пользователя конкретной модели.

И напоследок, обратимся к некоторым скрытым настройкам, ускоряющим Web-серфинг. Для этого придется «залезть» в реестр, так что будьте аккуратны. Мы сможем снизить количество простоев (когда ответ на запрос данных занимает больше времени, чем нужно), изменив значение строки *Slownet*. Запустив из командной строки regedit, перейдем по адресу *HKEY_LOCAL_MACHINE\ System\CurrentControlSet\ Services\Class\Net\000X*, где X может быть равен от 1 до 9. В разделе, который относится к вашему модему (его строка *DriverDesc*, находящаяся в правом списке, будет иметь значение Dial-Up Adapter), можно найти строку SLOWNET. Мы присвоим этому параметру значение 00. Далее, по адресу *HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\VxD\COMBUFF* есть строка *Start*, которую мы включим, изменив ее значение на 01. И наконец, в *HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\VxD\VCACHE* также есть строка со словом Start, которой также следует присвоить 01.

Полезные сайты, где вы получите исчерпывающую информацию по самым специфическим аспектам настройки модемов: www.usr.spb.ru (русская команда поддержки USRobotics); www.zyxel.ru, www.inpro. com.ua, www.faqs.org (самый обширный FAQ). Для энтузиастов можно также порекомендовать список всевозможных утилит на Tweakfiles www.tweakfiles.com/networking/. Кстати, говоря об утилитах, отметим, что сверхъестественного от них ждать не приходится и пригодиться они могут разве что пользователям Windows 95. Но, как мы договорились вначале, пора переходить на Windows 98.

Итак, мы выбрали, подключили и настроили модем. Что касается реализации всех его возможностей, включая голосовые, оставим эту тему для отдельного рассмотрения, ведь электронный секретарь, IP-телефония, удаленное подключение, управление компьютером и т. п. – все это возможности специальных коммуникационных продуктов. На начальном этапе большинство пользователей смогут руководствоваться этим гидом, чтобы самостоятельно «справиться» с приобретенным модемом. ■

Телеработа: реальный заработок в виртуальном мире

Роман Хархалис

Отличная новость – в Internet можно работать! Это не очередной «лохотрон» вроде «отправьте настоящее сообщение десяти вашим друзьям» и не хлопотные, но неприбыльные спонсорские программы. Это настоящая работа, за которую можно получить настоящие деньги. А будучи высококлассным специалистом, вы имеете шанс найти в Сети гораздо более выгодную работу, чем в реальной жизни.

В принципе, любая работа, результатом которой является информация в электронном виде, будь то текст, графика или программа, может выполняться в любом месте при одном условии – наличии ПК. И если раньше для получения исходных данных и сдачи готового продукта, как правило, нужно было ехать в офис работодателя или к заказчику с дискетами, то сегодня вполне можно обойтись и без этого, пересылая информацию, к примеру, по электронной почте. Вот основополагающая идея телеработы – современного способа организации труда, которому многие аналитики прочат большое будущее.

Потенциально это дает неограниченные возможности заработка, не зависящие от места жительства. Так, программисту из «глубинки», чтобы найти интересную высокооплачиваемую работу, не обязательно переезжать в столицу или областной центр – он вполне может оставаться в своем городе и создавать приложения, передавая фрагменты программ через Internet и получая заработанные деньги почтовым или банковским переводом. Более того, теперь он может точно таким же образом работать в любой стране мира (с соответствующим уровнем оплаты труда), физически не въезжая в нее, а значит, не испытывая неудобств, связанных с визовыми ограничениями.

Для такого рода деятельности в русском языке уже образовалось и прижилось название «телеработа» (англ. «telework»). Зачастую при этом удаленный работник формально становится сотрудником компании-работодателя. В Европе подобный вариант телеработы называют «telecommute», хотя американцы употребляют это слово как синоним термина «telework». Однако есть и второй метод организации «дистанционной» работы – выполнение разовых заказов с участием посреднической Internet-компании без оформления долговременных трудовых отношений. У каждого из этих вариантов есть свои преимущества и недостатки.

ЗА СОТНИ КИЛОМЕТРОВ ОТ БОССА

Идея внештатного сотрудничества с одним или несколькими работодателями отлично сочетается с возможностями Internet, позволяющими значительно повысить эффективность работы, – поездки в офис можно заменить общением в виртуальном пространстве.

Поиск фирм, принимающих на работу внештатных сотрудников, можно начинать с любого кадрового Internet-агентства. Советую в первую очередь обратиться к местным сайтам – так легче освоиться, можно получить некоторые преимущества при трудоустройстве, да и есть шанс найти не только теле-, но и обычную работу. Очень хорошей базой вакансий обладает киевский сервер **Kiev-Job** (*www.kievjob.com*). Предложения удаленной работы собраны здесь в разделе «Телеработа по Интернет». Правда, поначалу придется немало потрудиться, оделяя зерна от плевел, – администраторы сайта слишком толерантно относятся к предложениям пассивного заработка, которых здесь предостаточно. Кроме того, весьма полезной окажется страница со ссылками на другие ресурсы, посвященные телеработе (*www.kiev-job.com/tele*).

Что касается наиболее «ходовых» специальностей для телеработы, то на территории стран бывшего СССР пока самый высокий спрос на Web-мастеров, дизайнеров и журналистов (обозревателей, редакторов, ведущих рубрик). Это связано с тем, что вакансии для дистанционной работы открывают, как правило, Internet-компании, заинтересованные в услугах специалистов вышеперечисленных профилей для создания и сопровождения своих сайтов.

За рубежом пальму первенства в списке самых востребованных специальностей прочно удерживают программисты. Часто встречаются также приглашения для дизайнеров, Web-мастеров, аналитиков и исследователей, журналистов, переводчиков, специалистов по телекоммуникациям, рекламе (копирайтеров и сценаристов), персональных помощников (фактически секретарей-референтов), менеджеров онлайновых магазинов. Кстати, вакантных мест по последней специальности много и у нас, но доход

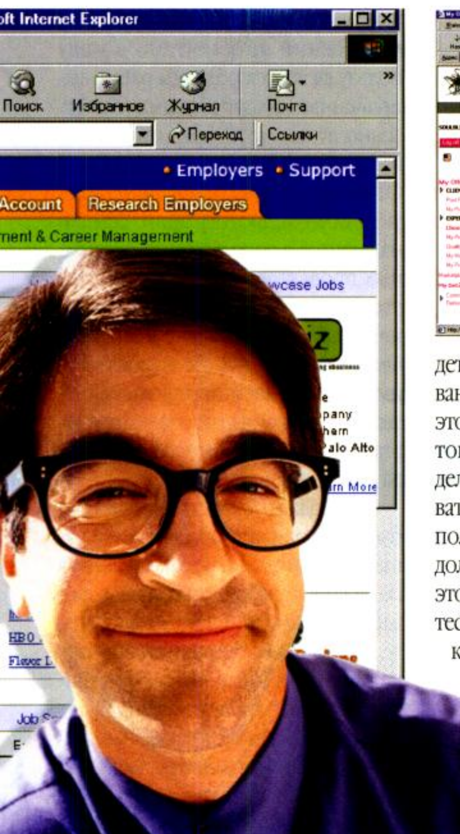
ГДЕ ИСКАТЬ РАБОТУ

Российских сайтов, касающихся тех или иных аспектов телеработы, очень много, однако большинство появилось только недавно, а значит, количество вакансий на каждом из них невелико. Пока наиболее интересными представляются агентства **«Телеработа для всех»** (*null.ru/people/telejob*) и **«Реальные предложения телеработы»** (*telejob.euro.ru*). Ссылки на зарубежные ресурсы аналогичного содержания лучше всего искать в одном из русскоязычных каталогов, например в **«Каталоге ПИНГВИН»** (*www.pingwin.ru/node/folder-0615*), на соответствующей тематической странице сайта **LIST.RU** (*koi.list.ru/catalog/11506.sort3.html*) или в богатейшей коллекции **«Работа»** (*chkbweb.narod.ru/job.htm*). Каждая ссылка здесь сопровождается понятным комментарием, есть подборки советов, аналитические статьи и обзоры. Все это поможет вам сделать первые, самые трудные шаги.



Однако наиболее интересными наверняка окажутся предложения сотрудничества с зарубежными работодателями. Начать их поиск лучше всего с кадровых агентств **FlipDog** (*www.flipdog.com*) и **Workexchange** (*www.workexchange.com*). В принципе, можно ограничиться только просмотром объявлений о вакансиях, но лучше всего разместить на сервере данные о себе, заполнив анкету и отослав резюме. В этом случае работодатель, заинтересованный в ваших услугах, свяжется непосредственно с вами, а это означает довольно высокие шансы на успешное трудоустройство.

САЙТ НОМЕРА







от подобной деятельности на территории Украины и России, к сожалению, пока выглядит весьма сомнительным.

«ИЩУ РАЗОВУЮ РАБОТУ...»

Второй способ организации телеработы ориентирован главным образом на независимых специалистов, выполняющих разовые заказы на домашнем компьютере. В реальной жизни они ищут клиентов через газетные объявления. В Internet «заявить о себе» проще и дешевле – единоразовая регистрация в онлайновой посреднической службе, в которую и обращаются заказчики, абсолютно бесплатна.

На сайте посредника размещается постоянно обновляемый список проектов, для которых требуются исполнители. Специалисты, готовые взяться за них, подают заявки с указанием желаемой суммы гонорара. К концу отведенного для этого срока (deadline) обычно определяются несколько кандидатов, из которых клиент выбирает одного – он и будет выполнять задание. По завершении работ специалист пересылает заказчику файл с результатом, и если тот удовлетворен им, происходит расчет при посредничестве владельца сайта, получающего оговоренный заранее процент с суммы сделки.

Компания-посредник, хотя и не берет на себя полной ответственности перед клиентом за то, что работа будет выполнена согласно всем требованиям и точно в срок, но обещает ему это весьма серьезно и делает все для того, чтобы эксперт, взявшийся за дело, не «подкачал». Поэтому участвовать в «тендерах» могут только те исполнители, квалификация которых должным образом подтверждена. Для этого ему обычно предлагают пройти тест по специальности, отправить рекомендательные письма, предоставить образцы своей работы. Ни в коем случае не пренебрегайте этим – даже если вас допустят к торгам, заказчик, не имея о вас ни малейшего понятия, наверняка отдаст предпочтение другим кандидатам, предоставившим подробные сведения о себе. Следовательно, постарайтесь как можно более полно раскрыть свои способности.

На сегодня самым крупным агентством, получающим наибольшее количество заказов, является **Smarterwork.com** (*www.smarterwork.com*). Еще два подобных сайта – **Ants.com** (*www.ants.com*) и **eLance** (*www.elance.com*) – если и отстают по этому показателю от лидера, то незначительно. Таким образом, есть смысл зарегистрироваться сразу у всех посредников – много времени это не займет, а вероятность получения задания, как вы уже догадались, возрастет втрое.

ЧЕМ ЗАНЯТЬСЯ ПРОФЕССИОНАЛУ В INTERNET?

Internet-агентства получают самые разнообразные разовые заказы. Однако большинство из них укладываются в рамки системы специальностей, разработанной этими фирмами. Поэтому тем, кто подумывает о работе над подобными проектами, неплохо было бы для начала пройти краткий курс «профориентации».

Business Consulting, Legal, Financial, Tax. «Финансово-экономический» блок специальностей. Обычно проектов в этих разделах немного, но они очень хорошо оплачиваются, да и конкуренция среди экспертов невелика. Выполнение таких заказов требует знания законодательства государств, в которых проживают клиенты (США и Западная Европа), их экономики, а также наличия опыта ведения бизнеса в развитых странах. По этой причине большинству наших соотечественников такая работа не по плечу.

Data Entry, Document Production. Ввод данных и оформление документов в различных приложениях. Это может быть набор текста, преобразование форматов графики или других данных, черчение, создание и заполнение электронных таблиц и баз данных и т. д. Проекты в этой области можно отнести к наименее сложным, а следовательно, нетребовательным к квалификации. Они появляются регулярно, но не являются самыми распространенными. От исполнителей требуется, как правило, знание приложений на уровне пользователя и базовый английский язык. Однако гонорары здесь обычно невысоки, к тому же конкуренция среди экспертов очень большая – количество заявок на выполнение отдельных заданий нередко превышает сотню.

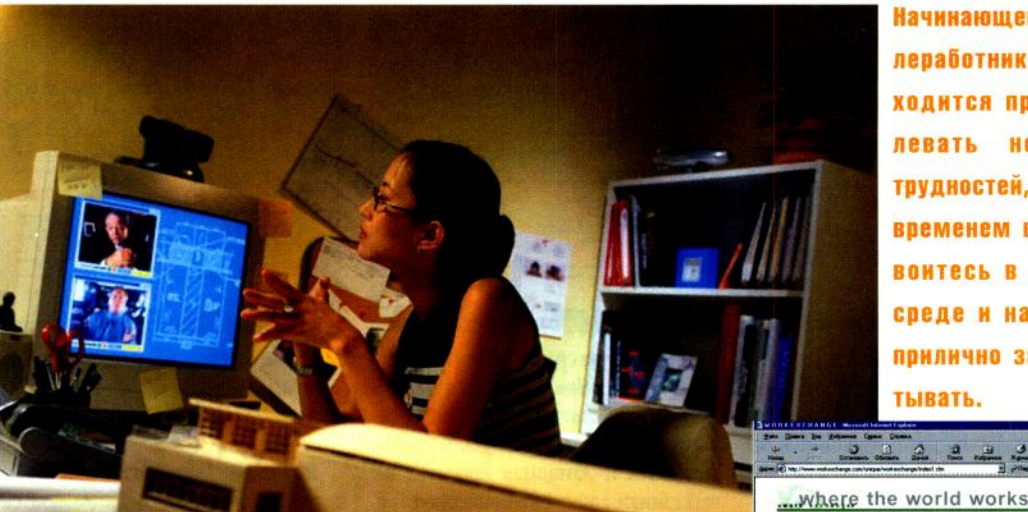
Graphic Design, Art. Различные работы, связанные с компьютерной графикой, – выполнение рисунков на заданную тему, обработка фотографий, подготовка макетов печатной продукции, дизайн Web-сайтов, изготовление баннеров. Количество заказов в этих рубриках стабильно и достаточно велико. Оплата за выполнение художественных работ варьируется в широких пределах в зависимости от их сложности. Конкуренция среди специалистов в этой отрасли значительная, однако не стоит забывать, что клиенты выбирают исполнителя, учитывая в первую очередь стиль и индивидуальную манеру творчества, которые оцениваются по предыдущим работам. Поэтому дизайнеру следует уделить особое внимание подготовке портфолио. Свободное владение английским языком, в принципе, не требуется, но некоторый уровень подготовки, необходимый для переговоров с заказчиками, все же желателен.

Лучшими свидетельствами вашей квалификации являются образцы работ, выполненных для зарубежных компаний – отчеты, статьи, рисунки.

Research. Аналитическая и исследовательская работа. В данном контексте она заключается в поиске нужной информации в Internet, ее систематизации и обработке, оформлении отчетов. Сложность заданий варьируется от простого построения списка объектов, удовлетворяющих определенным критериям, до комплексных исследований (например, оценки текущего состояния и перспектив рынка конкретного товара или услуги). Количество заказчиков довольно велико и к тому же постоянно растет. Стоимость исследовательских работ, как правило, высокая, а конкуренция среди исполнителей меньше, чем во многих других областях. Основной навык, которым должны обладать специалисты, – умение искать информацию в Сети. Однако для участия в более сложных (а значит, высокооплачиваемых) проектах нужны аналитические способности, опыт научных изысканий, знание предметной области и хороший уровень владения английским языком.

Software development. Разнообразные задачи по программированию. Заказов много, большинство из них хорошо оплачивается. Программистов, готовых работать через Internet, тоже очень много, однако из-за различия в их специализации конкуренция по каждому отдельному проекту незначительна. Естественно, основное требование к исполнителям – опыт разработки приложений и владение языками программирования (спрос есть практически на все – от Ассемблера до Visual Basic, хотя по статистике около 80% всех заказов необходимо выполнять на Java). Английским нужно владеть на уровне, достаточном для общения с клиентами.

Translation. Как правило, подразумевается письменный перевод текста, хотя иногда требуется переводить те-



Начинающему телеработнику приходится преодолевать немало трудностей, но со временем вы освоитесь в новой среде и начнете прилично зарабатывать.

лефонные переговоры или аудиозаписи. До недавних пор подобных заказов было немного, но в последнее время их число стремительно растет. В ходу языки народов Западной Европы и развитых стран Дальнего Востока. Проектов по переводу на русский и украинский я пока не встречал. Поэтому смысл зарегистрироваться в качестве эксперта в данной области есть, но в основном с расчетом на перспективу. Еще один неплохой вариант – участие в виртуальных бюро перевода. Они собирают сведения о специалистах, владеющих различными языками, чтобы в дальнейшем предложить их услуги крупным компаниям, ведущим международный бизнес и нуждающимся в переводе своей документации или содержимого Web-сайтов. Старайтесь не пропускать такие проекты.

Web Build, Web Support. Создание и сопровождение Web-сайтов. В простых случаях подразумевается обычное HTML-кодирование или написание апплетов, более сложные проекты посвящены созданию онлайновых служб или баз данных, встречаются также заказы на комплексную разработку сайтов, порой учитывающие самые серьезные требования. Общее число клиентов в этой отрасли традиционно велико. Простые проекты сравнительно дешевы, а количество их потенциальных исполнителей весьма значительно, тогда как сложные задания по плечу лишь немногочисленным экспертам, получающим в итоге высокие гонорары. Требования к подготовке исполнителей, в том числе и к уровню владения английским, сильно различаются в зависимости от сути задачи.

Writing and Editing. Написание и редактирование текстов, к литературному качеству которых, как правило, предъявляются жесткие требования. Заказов в этих рубриках обычно много, равно как и потенциальных исполнителей. Правда, при жесткой конкуренции все-таки сохраняется довольно высокий уровень оплаты: для качественного выполнения таких заказов необходимо очень хорошее знание языка, на котором будет написан текст (как правило, английского). Это практически исключает участие в подобных проектах специалистов из развивающихся стран, готовых работать за небольшие деньги.

ТРУДНОСТИ, КОТОРЫЕ ПРЕДСТОИТ ПРЕОДОЛЕТЬ

К сожалению, несмотря на то что за рубежом спрос на квалифицированных специалистов очень высок, начинающему телеработнику придется преодолеть немало трудностей, прежде чем он освоится в новой среде и начнет прилично зарабатывать. Вот наиболее часто встречающиеся «подводные камни».

Пресловутый языковой барьер, как это ни банально, все-таки остается если не самой большой, то самой первой проблемой. Для программистов и дизайнеров вполне достаточно знать английский только в объеме, необходимом для общения с работодателем или заказчиком. К тому же дело придется иметь, как правило, с письменными текстами, которые можно либо худо-бедно разобрать со словарем, либо передать человеку, знающему язык. Но если вы планируете продолжительное сотрудничество, будьте готовы общаться с работодателем на разные темы, самостоятельно и помногу.

Однако самой серьезной проблемой, как оказывается уже после нескольких дней поисков работы, является вопрос квалификации. Западные заказчики и работодатели склонны сомневаться как в умениях, так и в деловых качествах наших соотечественников. Это касается главным образом тех, кто не имеет ни опыта работы на Западе, ни всемирно признанных сертификатов. Кстати, подобное мнение небезосновательно, поскольку многие проекты для заказчиков из развитых стран кардинально отличаются от тех работ, которые большинству из нас приходилось делать здесь.

Тем не менее положение отнюдь не катастрофично. В поиске постоянной телеработы в первую очередь обращайте внимание на предложения, специально адресованные кандидатам из-за рубежа. Обычно это не слишком высоко оплачиваемая (в «их» масштабе) работа, но начинать, скорее всего, придется именно с нее. После приобретения некоторого опыта на такой должности ваши шансы на получение выгодного места существенно возрастут.

При поиске разовой работы с помощью онлайновых агентств вашим самым действенным оружием поначалу является сумма гонорара. Следите за предложениями конкурентов, при необходимости смело демпингуйте – важно, чтобы к моменту закрытия «торгов» ваше предложение было самым привлекательным. Но не переходите границ разумного – помните, что богатого клиента слишком низкая цена обычно отпугивает, поскольку неявно свидетельствует о низком качестве работы. Со временем, после успешного выполнения нескольких проектов и получения хороших отзывов от клиентов, вы легко сможете поставить более выгодные для себя условия.

В обоих случаях поначалу самыми вескими аргументами в вашу пользу являются образцы работ, выполненных для зарубежных (естественно, лучше – всемирно известных) компаний или просто частных лиц. Отчеты, статьи, переведенные тексты, рисунки, фотографии, ссылки на участие в разработке программных продуктов – все это нужно без стеснения высылать работодателю или размещать на сайте посреднического агентства. Исследователи, имеющие в своем портфолио отчеты на русском языке, могут предоставить их, предварительно переведя на английский.

И еще одна распространенная проблема (из разряда «особенностей национальной работы») заключается в получении заработанных денег. Стандартной схемой, принятой на Западе, является перечисление гонорара на ваш счет в банке. Однако украинское законодательство запрещает гражданам открывать расчетные счета за рубежом, а с валютных счетов в отечественных банках позволяет снимать средства только в гривнях по текущему курсу НБУ. Приемлемыми вариантами будут также использование пластиковых кредитных карточек и получение чеков по почте. Первый способ удобнее, надежнее и быстрее, но связан с расходами на обслуживание карточки и требует наличия на счету некоторой минимальной суммы. Второй метод позволяет снизить накладные расходы, но на путешествие чека по почте и процедуру клиринга (банковской проверки) уходит время. К тому же есть некоторая вероятность, что чек к вам не попадет из-за излишнего любопытства некоторых почтовых работников, все еще балующихся вскрытием писем из-за рубежа. Допустим, ваши деньги по именному чеку они получить не смогут, но разорвать бумажку из зависти – вполне.

Еще один способ получения денег заключается в использовании международных платежных систем – Western Union (кстати, о ее работе очень многие клиенты отзываются положительно), Europay, Visa или American Express. Следует помнить о том, что за денежный перевод они взимают определенный процент. К тому же большинство работодателей обычно не предлагают «по умолчанию» оплату таким способом, и этот вопрос вам придется оговаривать отдельно.

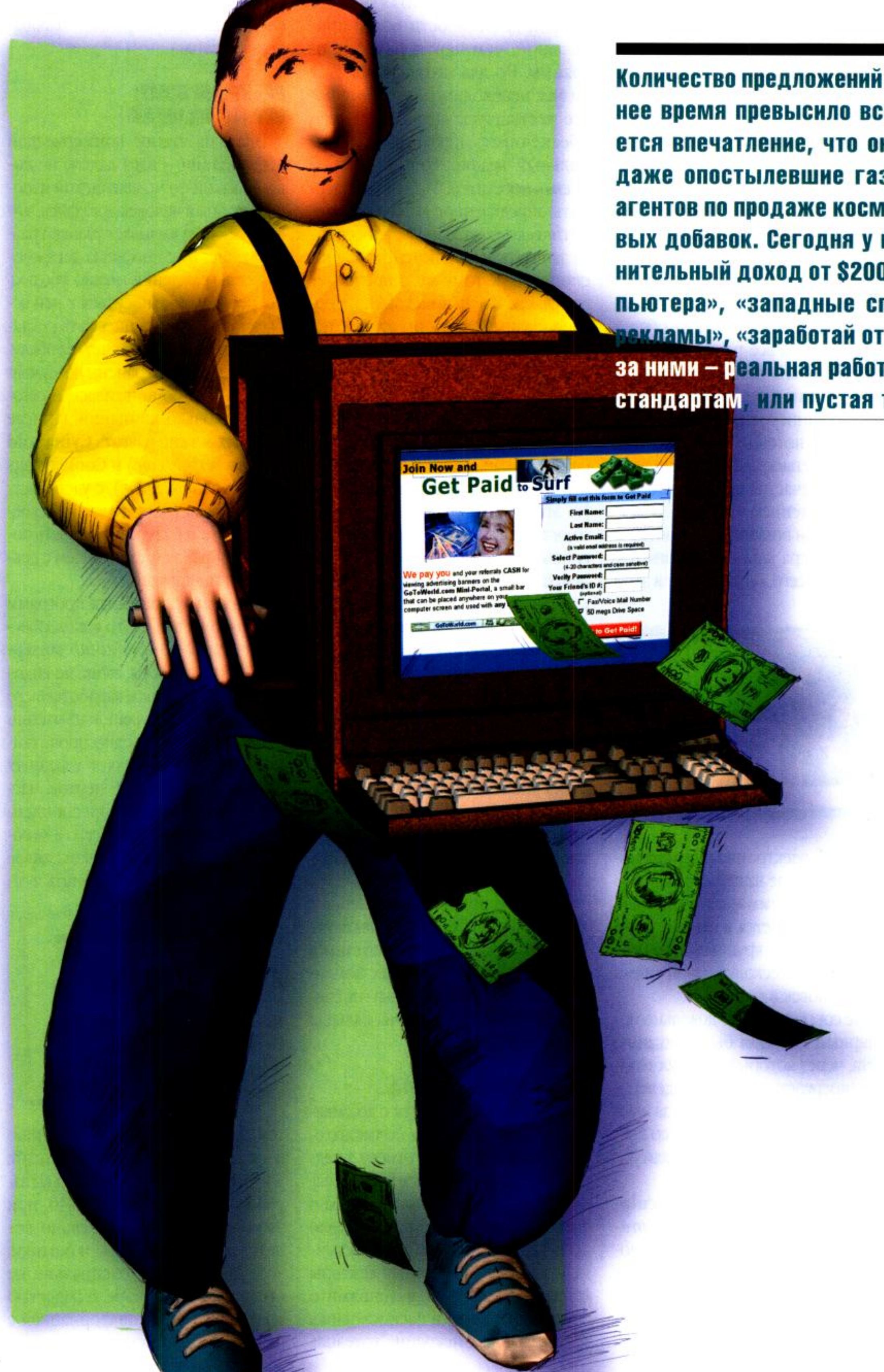
Не забывайте, что все доходы, полученные вами в результате телеработы, подлежат налогообложению и должны быть обязательно включены в ежегодную налоговую декларацию. ■

Легкие деньги: в Сети чудес тоже не бывает

Александр Москалюк

«Что такое! – сказал вдруг Балаганов, переставая работать. – Три часа уже пилю, а оно все еще не золотое».

И. Ильф, Е. Петров. Золотой теленок



Количество предложений заработка в Internet в последнее время превысило все разумные пределы. Создается впечатление, что они опередили по численности даже опостылевшие газетные объявления о наборе агентов по продаже косметики или диетических пищевых добавок. Сегодня у всех на устах фразы: «дополнительный доход от $200 в месяц», «не отходя от компьютера», «западные спонсоры платят за просмотр рекламы», «заработай от $1,5 в час»... Что скрывается за ними – реальная работа, оплачиваемая по мировым стандартам, или пустая трата времени?

В Сети, как и в жизни, можно зарабатывать деньги по-разному. Сразу заметим, что творческая (content creation) или телеработа, когда квалифицированный эксперт выполняет проекты в рамках своей специальности, используя Internet для поиска заказов и обмена созданной или обработанной информацией, – тема для отдельной статьи. Сейчас же мы будем обсуждать только так называемый пассивный заработок, который нам предлагают получать, так сказать, почти не отвлекаясь от других дел.

Заранее хочется предупредить всех читателей о том, что к данному вопросу я отношусь весьма скептически. Если у вас сложилось другое мнение, вы готовы поделиться им и обосновать его реальными фактами, милости просим в форум, постоянно работающий на сайте **ITC Online** (*www.itc.kiev.ua*).

Все программы заработка в Internet подразделяются на две большие группы – для Web-мастеров и обычных пользователей. К первой категории сетян в данном случае можно отнести всех, у кого есть мало-мальски приличная домашняя страничка, пусть даже она расположена на бесплатном сервере, благо, таких в последнее время в русском сегменте WWW появилось множество.

ЕСТЬ ЛИ У ВАС САЙТ, МИСТЕР ФИКС?

Даже если у вас пока нет своего Web-узла, современный уровень развития «сайтостроительства» позво-

лит вам зарегистрироваться и разработать собственную страничку в течение нескольких минут. Подобные услуги предлагает, скажем, **Народ.Ру** (*narod.yandex.ru*). Я ни в коей мере не агитирую в пользу этого сервера, однако именно там пользователю предоставляется набор шаблонов. На их основе можно создать собственную страницу, просто вводя текст в соответствующие поля. Для владельцев сайтов существует несколько способов пассивного (по крайней



мере, не требующего значительной деловой активности) заработка, которые мы и рассмотрим ниже.

УТРОМ – СТУЛЬЯ, ВЕЧЕРОМ – ДЕНЬГИ

Программы, где посреднику отчисляются комиссионные платежи за товар, проданный при его участии, появились задолго до создания Internet. Однако именно развитие глобальной сети предельно упростило процесс основания собственного магазина, торгующего продукцией, к производству и пересылке которой его владелец не имеет никакого отношения. Вы спросите, как это возможно? А вот как: хозяин размещает на своем сервере энное количество ссылок, по каждой из них посетитель может заказать определенный товар. Полученный таким образом заказ от начала и до конца (т. е. от поиска выбранной вещи на складе до отправки ее покупателю и выполнения расчета) отрабатывает «полноценный» Internet-магазин, куда, собственно, и вела заветная ссылочка. Но при этом считается, что сделка состоялась на вашем сайте, а значит, вам полагается некоторая доля от ее суммы. Так что в виртуальном мире «торговля воздухом» дает вполне реальные результаты, не являясь при этом надувательством.

Суть подавляющего большинства партнерских программ (affiliate programs) в электронной коммерции заключается в следующем: после регистрации вам предлагается установить на своем сайте баннер или текстовую ссылку на Web-магазин партнера. При переходе по ней и совершении покупки эта компания обязуется выплатить вам комиссионные. Патент на применение данной методики в Internet принадлежит **Amazon.com** (*www.amazon.com*), но она не слишком жадничает, и количество партнерских программ на таких сайтах, как **Commission Junction** (*www.cj.com*), **BeFree** (*www.reporting.net*) или **Refer-It** (*www.refer-it.com*), продолжает расти.

«Оборотная сторона» работы в партнерской программе заключается в следующем. Во-первых, если ваш сайт ориентирован на русскоязычную аудиторию, то ожидать крупных покупок в магазине партнера по ссылкам с ваших страниц не стоит ввиду известных экономических затруднений. Во-вторых, даже если посещаемость вашего узла высока, а его читатели проживают преимущественно в Западной Европе или Северной Америке, да еще не прочь приобрести товар через Internet, общий объем заказов все равно оставляет желать лучшего. Статистика говорит о том, что из тысячи посетителей сайта на баннере партнера щелкнут от 2 до 15 потенциальных покупателей. В-третьих, исследование Web-магазина зачастую не заканчивается приобретением чего-либо. В-четвертых, если покупка и состоится, и сайт партнера клиенту понравится, то, скорее всего, он запомнит в этой



связи URL электронного супермаркета, а никак не вашей страницы. В итоге ваша суммарная прибыль обычно выражается в центах, разве что речь идет о крупных порталах, посещаемых несколькими сотнями тысяч человек в день.

Еще совсем недавно довольно популярным методом было создание сайта, через который покупал товары непосредственно его владелец – он получал комиссионные за купленные им же вещи. Однако со временем многие компании стали запрещать подобную практику.

Когда-то владелец сайта **SculptureGallery.com** (*www.sculpture-gallery.com*) поведал мне, что с удовольствием принял бы участие в партнерской программе Amazon.com, однако для того чтобы получить с этого реальную прибыль, необходимо продавать товаров на сумму около десяти тысяч долларов в месяц. Если же сайт способен обеспечить такой оборот, то никакая партнерская программа, ему, мягко говоря, не нужна.

БАННЕРНЫЕ СЕТИ

Размещение рекламных баннеров на популярных сайтах является сферой деятельности более прибыльной, чем партнерские программы. Но для вхождения в этот бизнес необходимо выполнить более жесткие условия: сайт должен обеспечивать некоторый минимальный трафик (обычно около тысячи посетителей в день) и содержать определенное количество тематического материала, способного заинтересовать потенциального спонсора. К тому же в последнее время, как это ни прискорбно, многие западные спонсоры вообще перестали работать с сайтами, расположенными на территории бывшего СССР, по причине большого количества надувательств.

Комиссионные за размещение баннеров начисляются за клики (гораздо реже – за показы баннеров). На этой почве родилось довольно много программ-имитаторов, способных генерировать огромное количество вызовов страниц по баннерам, а следовательно, по мнению создателей, приносить четырехзначные суммы ежедневно. Поскольку такие злоупотребления получили широкое распространение именно на русскоязычных сайтах, руководители многих баннерных сетей, платящих за вызовы, решили исключить их из числа своих партнеров. С тех пор продвижение российских ресурсов на Западе и заработок на них там же стали делом чрезвычайно затруднительным.

Данные о прибыли в баннерных сетях обычно остаются закрытыми. Известно лишь то, что, допустим в США, количество крупных компаний, зарабатывающих деньги на баннерах, можно сосчитать на пальцах одной руки.

ЕСЛИ У ВАС НЕТУ САЙТА...

Количество программ с возможностью заработка для пользователей превышает ассортимент предложений для Web-мастеров, однако не стоит сразу делать выводы о том, что простым сетянам повезло больше. Сегодня как русскоязычный, так и англоязычный секторы Internet пестрят объявлениями о легком заработке и баснословных прибылях. Мне искренне хотелось бы, чтобы все они были абсолютно реальными на радость моим соотечественникам, которым отнюдь не помешает дополнительный доход, но, увы, жизнь жестока, и нам придется приступить к развенчанию очередной порции мифов. Среди них – получение платной рекламы по электронной почте и просмотр баннеров с помощью специальных программ – «вьюбаров» (viewbar).

РАБОТА НА ДОМУ: ОБРАБОТКА ПИСЕМ

Плата за чтение коммерческой информации – идея далеко не новая. В какой-то момент некий изобретательный человек догадался, что если реклама вызывает у людей раздражение, то с помощью денежного вознаграждения можно убедить потребителей относиться к ней серьезнее, а затем выписывать рекламодателю отдельный счет «за обслуживание» на потраченную сумму. Модель быстро прижилась, и сегодня несколько компаний, в числе которых можно назвать **Cybergold** (*www.cybergold.com*) и **CoolSavings** (*www.coolsavings.com*), с удовольствием зарегистрируют вас как своего клиента и будут выплачивать комиссионные за чтение писем с рекламной информацией.

Недостаток подобных программ заключается в том, что доход, обеспечиваемый ими, обычно мизерный. Честно говоря, я еще не видел ни одного человека, заработавшего хотя бы десять долларов на чтении писем. Выплата за одно прочитанное письмо составляет у разных компаний от 0,3 до 5 центов. Частота поступления корреспонденции на деле равняется всего 2–3 сообщениям в неделю, причем каждое из них нужно будет прочитать и за-



тем пройти небольшой тест либо посетить упомянутый в тексте сайт. В итоге получается, что за год вы заработаете примерно $20–40, при этом ваш e-mail обязательно попадет в руки рекламной компании, которая, если это специально не оговорено в договоре, с радостью поделится данной информацией с первым же спаммером.

ПОСМОТРИ БАННЕР – ПОЛУЧИ ДЕНЕЖКИ

Наконец-то мы дошли до самого интересного – просмотра рекламы в режиме on-line. Основателем подобного рода деятельности по праву можно считать американскую компанию **AllAdvantage.com** (*www.alladvantage.com*), впервые объявившую о намерении платить пользователям за время, проведенное ими в Internet. При этом клиент AllAdvantage должен загрузить с ее сервера программу-«вьюбар» – надстройку к броузеру, в окне которой и будут отображаться баннеры. Со временем эту методику переняли и другие компании, так что сегодня огромное количество агентств предлагают работу на аналогичных условиях. Некоторые из них даже немного усовершенствовали принцип – например, на сайте **GotoWorld.com** (*www.gotoworld.com/main.htm*) вам предложат загрузить броузер, Internet-пейджер и множество других полезных программ, с помощью которых тоже можно просматривать рекламу.

Деньги за просмотр баннеров предлагаются небольшие, хотя, по украинским меркам, и не совсем мизерные – около 50 центов в час. Чаще всего компания ограничит оплачиваемое время, так что о получении по 50 центов 24 часа в сутки и 7 дней в неделю придется забыть – вам позволят работать от 10 до 40 часов в месяц, обещая в дальнейшем увеличить квоту. Однако основной доход, который можно получить по подобной схеме, – это проценты с выплат привлеченным вами новым клиентам. При этом, если вы успели рассказать о программе заработка нескольким знакомым, отчисления за их участие могут превысить суммы, выплачиваемые за просмотр рекламы лично вам. А если уж и друзья постараются, то выплаты увеличатся еще на порядок. Наверняка поэтому и в русской, и в украинской частях Internet так много всевозможных сайтов, посвященных легкому заработку, – если их создатели вовлекут вас в программу, то начнут получать комиссионные за каждый час, проведенный вами в on-line.

В то же время бытует мнение, что большинство подобных программ – чистейшая фикция. Во время пребывания в США я видел комиссионный чек, полученный знакомым от AllAdvantage, на сумму $40. Это был плод двухмесячной кропотливой работы, связанной с просмотром баннеров во время пользования Сетью.

У большинства подобных программ есть определенные минусы, о которых их создатели упоминают весьма неохотно – только мелким шрифтом внизу страницы с текстом договора. Вот основные проблемы, с которыми вам, возможно, придется столкнуться.

1. Сумма выплаты будет зависеть от количества щелчков на баннерах, *а также* от совершения покупок в Internet. Рекламодатель в первую очередь заинтересован в показе своей рекламы тем, кто станет у него что-то покупать. Именно за этим и следит сервер рекламного агентства. Если вы не будете посещать рекламируемые сайты, в один прекрасный день вам могут сообщить об «отсутствии активности» с вашей учетной записи и о ее скором закрытии.

2. Участие в программе зависит от демографических данных. Заполняя анкеты программ платного просмотра рекламы, вы, вероятнее всего, будете отвечать на вопросы об уровне вашего дохода и времени совершения последней покупки в Internet. И если на них, в принципе, можно ответить что угодно (кто знает, что вы не зарабатываете $10 млн. в год и не покупали книжку через Сеть буквально пять минут назад?), то в графе «Адрес» придется указать свой настоящий адрес, так как именно на него будут приходить чеки. Как вы уже догада-



лись, слова «Россия» или «Украина» наверняка насторожат рекламодателей. Во-первых, по причине все того же низкого уровня жизни в наших странах маловероятно, что мы будем что-либо покупать через Internet, а во-вторых, количество случаев электронного мошенничества неизменно высоко как у нас, так и в некоторых других государствах Восточной Европы. Поэтому жителю Украины в участии в программе, скорее всего, откажут.

3. С вас будут взимать плату за пользование учетной записью. Насколько невероятно бы это ни звучало, но некоторые программы, кроме выплат вам, будут также удерживать определенную фиксированную сумму для покрытия расходов, связанных с бухгалтерией, чековыми бланками, пересылкой международной почты и т. п.

ВЫВОДЫ

Безусловно, вышеприведенные способы заработка в Сети вполне могут обеспечить некоторую реальную прибыль, но только в случае благонадежности спонсора и вашего усердия. Однако нельзя считать все это действительно доходным делом. Вполне возможно, что после двух-трех месяцев непрерывного просмотра баннеров и чтения писем, приходящих на несколько десятков бесплатных почтовых ящиков, вам надоест заниматься этой ерундой, и вы решите зарабатывать деньги каким-то более традиционным и эффективным способом. ■

Как стать акулой финансового мира

Александр Москалюк

Брокеры, биржи, маклеры, акции, фьючерсы – все эти понятия прочно вошли в обиход. Мир финансов и бизнеса связан с нашей повседневной жизнью настолько тесно, что изменения, происходящие за сотни тысяч километров, влияют и на нас с вами. Примером тому может быть финансовый кризис 1998 г., когда все началось с дефолта в далекой Индонезии. Internet, кроме денонсирования границ, дает также возможность участвовать в мировых финансовых рынках, и одним из наиболее доступных вариантов этой причастности к глобальной экономике является участие в биржевых торгах через Сеть (если среди читателей журнала есть миллионеры или олигархи, то они наверняка смогут назвать еще несколько способов влияния на экономику, однако мы сосредоточим внимание на возможностях среднестатистического читателя).

ПОРТРЕТ ИНВЕСТОРА

На российском сайте Internet-Trading.Ru желающие смогут найти подробную информацию о фондовом рынке США. Все поданные материалы – на русском языке, что сразу же вызывает здоровый интерес – а что, существует спрос на подобные ресурсы? Вот что говорит статистика сервера:

- с декабря 1998 г. сервер вышел на уровень 100 тыс. посещений в месяц;
- 40% запросов идут с доменов зоны .RU, 19% – с зон .COM и .NET, 9% – .UA;
- 47% респондентов, заполнивших анкету сайта, заявили, что основной целью их участия в фондовой игре является агрессивный рост;
- 20% пользователей отказались сообщить имя брокера, с которым работают;
- 13% респондентов постоянно читают финансовые отчеты компаний;
- платежеспособность среднего российского участника фондовых торгов оценивается в пределах 2–150 тыс. долл.

КРАТКИЙ ЭКСКУРС В ФИНАНСОВЫЕ ТЕРМИНЫ

Стать трейдером (продавцом, торговцем) может каждый, у кого в наличии найдется определенная сумма денег, которую необходимо вложить в биржевую игру. Те времена, когда словами «биржа», «котировки», «акции» оперировали только выпускники институтов народного хозяйства, давно прошли, и сегодня для участия в биржевых операциях необходимы не так финансовое образование, как усидчивость и наличие здравого смысла. Определимся в отношении нескольких терминов, в дальнейшем употребляющихся в этой статье.

Акция – ценная бумага компании, которая котируется на бирже. Экономическая теория различает несколько классов и типов акций, нам же достаточно того, что мы имеем дело с простыми непривилегированными акциями.

Биржа – среда (виртуальная или реальная), где осуществляется торговля ценными бумагами. В нашем случае это будут американские NYSE (New York Stock Exchange) и NASDAQ.

Брокер – лицо или компания, официально владеющая лицензией, которая позволяет участвовать в биржевых торгах.

Маклер – сотрудник брокерской компании, в момент торгов находящийся непосредственно на площадке (их-то обычно и показывают по телевизору, когда имеют в виду биржу; маклеров всегда легко заметить: они что-то кричат, в руках у них различные бумаги, выбрасываемые потом на пол).

Котировка – курс акций, их реальная цена может изменяться в течение биржевых торгов.

Тикер (ticker) – обозначение ценных бумаг компании при торговле на бирже. Тикер состоит из нескольких символов, число которых обычно не превышает пяти. К примеру, тикер Microsoft – MSFT, а Yahoo! – YHOO.

С ЧЕГО НАЧАТЬ?

Итак, вы все-таки решились. После длительных раздумий о возможностях вложения финансовых ресурсов, которые могут быть на время выделены из семейного бюджета, вы остановились именно на Internet-трейдинге. Для этого необходимо в первую очередь открыть счет у брокерской компании, предоставившей вам возможность торговать, подключившись к ее серверу.

Открытие аккаунта следует сопроводить процедурой перевода денег с банковского счета на инвестиционный, открываемый у брокера. Лучше всего в такой ситуации использовать счет в каком-либо американском или западноевропейском банке. Подобный поступок не поощряется налоговой инспекцией (для жителей Украины данная процедура связана с определенными трудностями и множеством ограничений – *ред.*), но, тем не менее, представляется наиболее оптимальным при торговле в Internet. Так что небольшой счет, открытый в CitiBank или Credit Suisse, избавит вас от лишней головной боли и в конечном итоге окажется эффективнее, чем миллионный счет в крупном украинском банке.

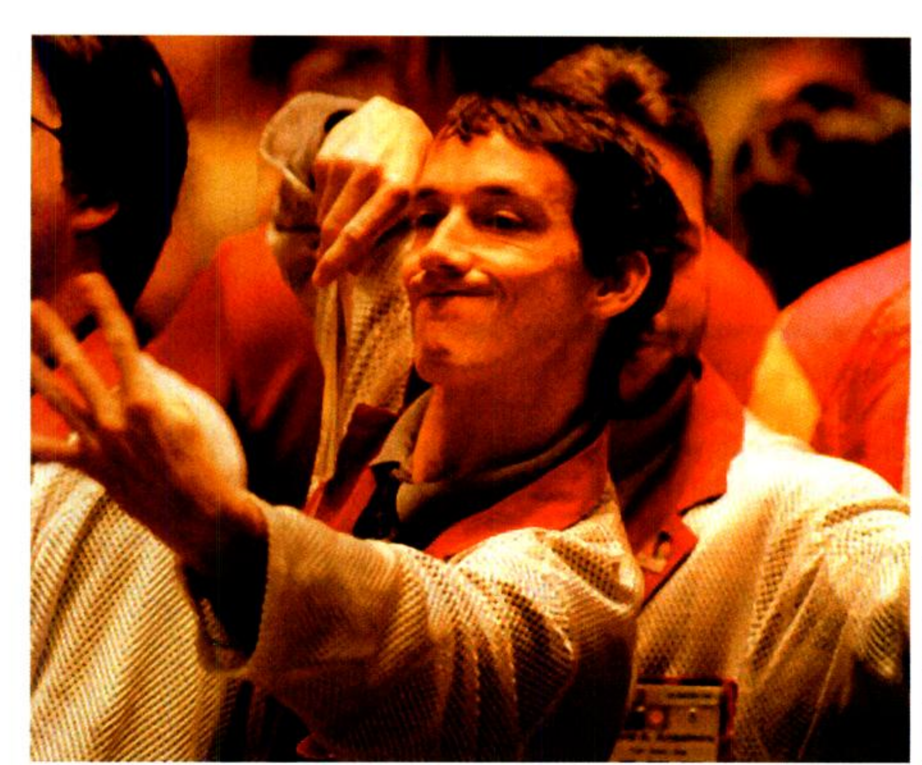
Я НЕ АКУЛА КАПИТАЛИЗМА, Я ТОЛЬКО УЧУСЬ

Фондовая игра связана со многими рисками, а так как, открывая инвестиционный счет у фондового брокера, вы в первую очередь рискуете своими деньгами, перед началом инвестиционной деятельности следует попробовать себя в качестве виртуального маклера. Для таких целей предназначены

Для успешного ведения Internet-трейдинга вам понадобятся небольшие средства. Небольшие – понятие относительное, скажет внимательный читатель и будет прав. В данном случае необходима как минимум тысяча долларов, в некоторых случаях – две тысячи (при росте минимальной суммы брокеры имеют тенденцию снижать комиссионные), однако для более-менее комфортной торговли акциями нужно рассчитывать на наличие пяти–десяти тысяч у. е. Здесь следует обратить внимание и на различные типы инвестиционных счетов. Если предположить, что вас интересует индивидуальный аккаунт, а не пенсионный и не детский варианты, то вам предоставят выбор: cash account или marginal account. Преимущество маргинального аккаунта при этом заключается в получении кредита на инвестированную вами сумму, т. е., если вначале на счету у вас находится тысяча долларов США, совершать операции вы можете на сумму в две тысячи долларов – вторая тысяча предоставляется вам Internet-брокером в кредит.

Для открытия счета у американского брокера придется зайти на сайт и заполнить анкету. Особое внимание следует обратить на графу «Адрес»: именно на указанное место жительства будут высылаться финансовые отчеты, а иногда (сюрприз!) и документ о каждой проведенной сделке. Заполнение форм W8 и W1001 позволит вам в некоторой мере избежать уплаты американских налогов, так как законодательство Соединенных Штатов не требует обязательного оформления той же W1001, но при этом ставка налога на ваш доход увеличивается в несколько раз. Форма W8 предназначается для извещения брокера о том, что вы не являетесь американским налогоплательщиком, а следовательно, и персонального идентификационного кода, выданного налоговой службой США, у вас нет.





Стоимость заключения сделок у различных брокерских контор, $

Брокерская контора	Количество акций			
	100	500	1000	10000
Interactive Brokers	1	5	10	100
LowTrades.com	4	4	4	4
RJT.com (R.J. Thompson)	5	5	5	5
Freetrade.com	5	5	5	5
Wang Investments	8	8	5	5
Success Trade	9,95	9,95	9,95	9,95
Trading Direct	9,95	9,95	9,95	9,95
Firstrade	9,95	9,95	9,95	9,95
Suretrade	9,95	9,95	9,95	9,95
AF Trader	9,95	9,95	9,95	9,95
A.B. Watley	9,95	9,95	9,95	109,95
InvestIN.com	9,95	9,95	9,95	99,95
Datek	9,99	9,99	9,99	19,98
Brown & Co.	10	10	10	110
InvesTrade	11,95	11,95	11,95	11,95
Scottrade	12	12	12	12
Wall Street Equities	12	12	12	15
TD Waterhouse	12	12	12	100
KeyTrade Online	12	12	12	100
MyDiscountBroker	12	12	12	112

симуляции фондового рынка. Как пример мы разберем игру, предлагаемую на сервере Yahoo!, – именно дополнительные услуги этой компании можно рассматривать как наиболее полные для потенциального инвестора.

На сервере Yahoo! Games (*games.yahoo.com*) следует найти ссылку на игру Stock Market Challenge. После регистрации вы получите «на руки» 100 тыс. виртуальных долларов и возможность заключать сделки на NYSE и NASDAQ бесплатно. Для этого придется создать свой инвестиционный портфель, на Yahoo! именуемый Portfolio, куда следует внести акции компаний, которые вас интересуют. Свой портфолио также можно занести в пейджер Yahoo! Messenger, и там информация по котировке тикеров, предоставленных вами, будет обновляться каждые 20 минут. Кроме этого, создав персональную страничку My Yahoo!, несложно указать нужные тикеры и узнавать последние события из жизни компаний, которые входят в ваш портфолио или стали интересны.

Вот, собственно, и все. Остальные решения принимать – вам. Для удобства пользователей все сделки, совершаемые на сервере Yahoo! Games, бесплатные, т. е. оценивая свои возможности с деньгами «понарошку» и с реальными долларами, примите во внимание количество ваших сделок в день и умножьте это число на 10. В зависимости от брокера и особенностей счета ваши растраты на заключение сделок будут разными, но именно $10 можно считать средней ценой за операцию. И чтобы не забыть – наиболее удачливые в конце месяца получат от Yahoo! различные денежные призы, на этот раз реальными деньгами. Общий призовой фонд – 10 тыс. долл. ежемесячно. Первое место оценено в 5 тыс. долл., второе – в 3 тыс. и третье – в 2 тыс.

В ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Как видим, предлагаемый выбор финансово-инвестиционных инструментов широк, и игра на бирже, о которой когда-то узнавали только из рубрики «Зарубежная хроника» и книги Драйзера «Финансист», может стать реальностью для любого серьезно настроенного пользователя. При этом стоит учесть, что фондовая биржа – это не всегда баснословные прибыли, дорогие костюмы и щеголяние словом «маклер» перед знакомыми, интересующимися источником вашего дохода. Импульсивные личности, стремящиеся к быстрому заработку, скорей всего потеряют все свои деньги в первый же день игры. Что же делать пользователю, желающему стать профессиональным биржевым торговцем или же просто вложить свои сбережения в компанию, в росте которой он почти что уверен? Как ни странно, но совет, данный ниже, знаком всем с детства. Учиться, учиться и еще раз... ■

СКОЛЬКО СТОИТ БИРЖЕВАЯ ОПЕРАЦИЯ?

Заключение каждой сделки стоит определенных денег. Ниже приведена таблица некоторых крупных брокерских контор с расценками на покупку/продажу акций. В зависимости от того, как часто и в каких масштабах вы собираетесь инвестировать в фондовый рынок, следует подобрать брокера, подходящего вам больше всего. Также подробную информацию об Internet-брокерах можно найти на сайте GomezAdvisors.com, причем открытие виртуального инвестиционного счета лучше всего начинать именно там. Посетив сайт, вы увидите несколько эксклюзивных предложений от многих Internet-брокеров, которые обычно выражаются в предоставлении ограниченного количества бесплатных сделок или зачислении $50–250 на ваш счет.

ОДИН ДЕНЬ ИЗ ЖИЗНИ ЭЛЕКТРОННОГО МАКЛЕРА

Если выбор брокера позади и на вашем инвестиционном счету красуется сумма в несколько тысяч долларов с возможностью дополнительного кредита, то теперь нужно решить, каким инвестором вы будете. Инвесторы, в свою очередь, бывают разные:

- **стратегические** – вы покупаете крупный пакет акций, возможно получаете место в Совете директоров компании и в целом оперируете крупными суммами. Для большинства читателей наверняка возможность стратегического инвестирования умозрительна;
- **долгосрочные** – вы решаете вложить деньги в компанию, которой доверяете и рост которой ожидаете в ближайшее время, и покупаете пакет акций на определенную сумму, рассчитывая продать его не раньше, чем через полгода-год;
- **краткосрочные (однодневки)** – вы следите за малейшими изменениями котировок акций ежедневно, вырабатываете свою стратегию в зависимости от конъюнктуры рынка и за день совершаете пять и больше сделок.

Для каждого из вышеприведенных вариантов существуют специфические условия работы. В случае долгосрочного инвестирования важно следить за новостями компании, а также работать с брокером, предлагающим различные дополнительные услуги и начисление процентов на остаток вашего инвестиционного счета. Работа «однодневкой» более динамична и требует сидения за компьютером около 8 часов в день (да еще и корректирования своего расписания под часовой пояс, в котором находится Нью-Йорк). Основными атрибутами краткосрочного инвестора являются: выделенная линия, наличие нескольких пакетов программного обеспечения для отслеживания изменений котировок, подписка на несколько новостийных изданий.

Internet помогает бизнесу

Александр Птица

Прослышал я, что где-то в Англии пройдохи-социологи учинили опрос с целью выяснить, сколько англичан морально и физически готово прожить месяц, не выходя из дому и пользуясь для удовлетворения всех своих потребностей (ну, не совсем всех) только лишь услугами Всемирной Сети. И вроде бы подобных индивидуумов оказалось не так уж и мало.

Исходя из cover story нынешнего номера, вполне естественной будет попытка ответить на похожий вопрос: «Какие из насущных и животрепещущих проблем может решить современный отечественный предприниматель (он же бизнесмен), не выходя из своего домашнего офиса при условии, что его компьютер имеет выход в Internet?».

Представим себе некоего Васю, который, не отходя от своего электронного друга и помощника, воспользовался советами по телеработе, опубликованными в этом номере журнала, сколотил капиталец (не то чтобы солидный, но вполне достаточный) и решил вложить его в развитие собственной небольшой фирмы, базирующейся в родной квартире. Вася такой парень, который просто не мыслит себя (а значит, и свой бизнес) без активнейшего использования Internet. Мы попросили его поделиться своими находками (может быть, это поможет другим начинающим предпринимателям), и он охотно откликнулся на наше предложение.

Есть вопросы, правильное решение которых во многом влияет на успех любой фирмы независимо от ее структуры, количества сотрудников, направления деятельности. В первую очередь, я имею в виду весь комплекс мероприятий, связанных с финансами, – выбор банка, обслуживающего компанию, мониторинг и анализ событий на валютном, фондовом и других рынках.

Кстати, в дни августовского российского дефолта многие очень неплохо заработали, играя на постоянных изменениях на валютном рынке, которые практически в реальном времени отображались на сайте «**РосБизнесКонсалтинг**» *(www.rbc.ru)*. Тогда же этот не слишком известный прежде сайт как ракета взлетел на лидирующие позиции в большинстве российских Web-рейтингов, где и остается по сей день. В украинском сегменте Internet мне удалось тоже обнаружить несколько ресурсов, по своему подходу, структуре и контенту схожих с **РБК**.

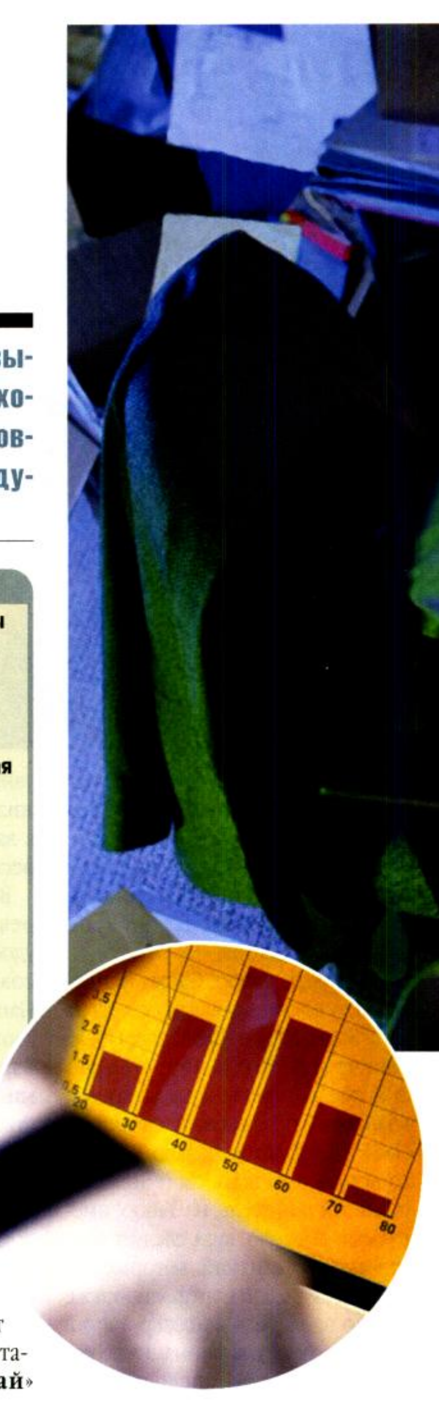
На титульной странице «**Украинского финансового сервера**» *(www.ufs.kiev.ua)*, разработанного и поддерживаемого одноименным информационным агентством, глазам становится по-настоящему тяжело – столько всевозможной информации (причем мелким шрифтом) попытались в нее втиснуть создатели. В основном это касается заголовков ленты новостей. Кроме сухих информационных сообщений, присутствуют и аналитический раздел, и форумы, предоставляющие любителям дискуссий возможность схлестнуться в спорах по самым актуальным финансово-политическим вопросам.

Так что я бы не назвал **UFS** чисто финансовым Web-ресурсом. Этому определению намного больше соответствуют проекты под эгидой агентства «**Инфинсервис**» *(www.ifs.com.ua)*. Сегодня информацией от него можно разжиться на «**Финансовом Портале**» *(www.finance.com.ua)*, «**Сервере финансовой информации**» *(info.ua.net/fin.htpl)* либо подписаться на рассылку по e-mail или факсу.

Из корпоративного сайта компании, разрабатывающей компьютерные правовые системы, в мощный информационный бизнес-портал превратился нынче сайт **Liga Online** *(www.liga.kiev.ua)*. Кое-что роднит его с **UFS**, в частности форма подачи текущих новостей, но здесь акценты сделаны не столько на финансовые, сколько на правовые аспекты деловой жизни. Примерно тот же путь проделало Web-представительство компании «**Динай**» *(www.dinai.com)*.

В БЛОКНОТ СЕТЕГОЛИКА

Кабинет Министров Украины
www.kmu.gov.ua
Государственная налоговая администрация Украины
www.sta.gov.ua
Государственная таможенная служба Украины
www.customs.gov.ua
Фонд государственного имущества Украины
www.spfukraine.com
Государственная комиссия по фондовому рынку и ценным бумагам
www.ssmsc.kiev.ua
Высший арбитражный суд Украины
www.arbitr.gov.ua
Лицензионная палата Украины
www.lpu.gov.ua



Неплохие универсальные сайты с новостями, полезными бизнесменам, «обитают» не только в столице, но и в других регионах нашей страны. «**Восточный Базар**» *(www.bazar.vostok.net)* – это не шумный азиатский рынок на фоне минаретов, а спокойный харьковский деловой информационный сервер. В Житомире действует местный портал «**Полесье-информ**» *(www.zhitomir.ukrtel.net)*, пытающийся «объять необъятное», т. е. все стороны жизни региона – от бизнес-новостей и цен на АЗС на заглавной странице до развлечений в разделе «**Попкорн**» *(http://www.zhitomir.ukrtel.net/pop_corn.html)*.

Среди ресурсов общеделовой направленности я бы еще обратил внимание на Web-версии популярных печатных изданий (не все ведь на них подписываются, а на покупку в киоске или на раскладке иногда просто не хочется тратить времени). Но читая онлайновые варианты еженедельников, придется смириться с мыслью, что на Сеть они попадают примерно через две недели после появления в продаже. И если аналитика, исследующая тенденции развития рынков, за этот период вряд ли успеет устареть, то многие из текущих материалов, к сожалению, теряют свою «свежесть». Все сказанное относится и к **блицинформовской** *(www.blitz.*



В БЛОКНОТ СЕТЕГОЛИКА

Банки Украины. Поисковая система
finance.com.ua/freeinfo/banks
Национальный Банк Украины
www.bank.gov.ua
«Аваль» (Киев)
www.aval.kiev.ua
«Андреевский» (Киев)
www.andriyvsky.com
«ВАБанк» (Киев)
www.vabank.com.ua
«Западноукраинский коммерческий банк» (Львов)
www.wucb.lviv.net
Офис Всемирного банка в Украине
www.worldbank.org.ua
«Правэкс-банк» (Киев)
www.pravex.com
«Приватбанк» (Днепропетровск)
www.privbank.com

Есть вопросы, правильное решение которых во многом влияет на успех любой фирмы независимо от ее структуры, количества сотрудников, направления деятельности. В первую очередь, я имею в виду весь комплекс мероприятий, связанных с финансами, – выбор банка, обслуживающего компанию, мониторинг и анализ событий на валютном, фондовом и других рынках.

kiev.ua) газете украинской буржуазии **«Бизнес»** *(www.business.kiev.ua)*, и к львовским **«Галицким контрактам»** *(www.gc.lviv.ua)*. В этом смысле журнал **«Компаньон»** (*www.maximum.com.ua/Komp/Komp_home.htm*) издательского дома **«Максимум»** (*www.maximum.com.ua*) действует несколько мобильнее, и посему промежуток между выходом полиграфического и онлайнового выпусков оказывается минимальным.

Ладушки, аналитикой и финансово-деловыми новостями мы уже сыты по горло, но проблем от этого не стало меньше. Мы еще окончательно не решили, какому же банку доверить свои кровные. Цепочка логических умозаключений заканчивается выводом о том, что на банки, не поскупившиеся на создание своих виртуальных представительств во Всемирной Паутине, стоит обратить внимание, а уже сделать свой выбор предстоит после ознакомления с их структурой, активами и пассивами, перечнем предоставляемых услуг. Даже оформление сайта может стать той самой «последней каплей», которая склонит чашу весов в ту или иную сторону.

Дабы меня не обвинили в особых симпатиях к какому-либо банку, выраженных в чисто рекламных целях, адреса некоторых из них я выделил в отдельную страничку из «Блокнота сетеголика», где они расположились в алфавитном порядке (ну, разве что из уважения к Нацбанку помещу его первым).

Кстати, вы еще не забыли, какой национальной валютой проводят платежи жители Украины? Правильно, ее название – **«гривня»**. Как выяснилось, она тоже имеет в WWW свою собственную персональную страничку – *hryvnya.dnepr.net*.

С какой скоростью меняются законы, инструкции, положения и прочие документы, призванные регулировать в нашей стране самые разные стороны жизни, в том числе и деловой, лучше никому из иностранцев (потенциальных инвесторов) не рассказывать. Так и спугнуть ненароком можно. Но для себя стоит сделать однозначный вывод и включить в свое расписание путешествий по Сети сайты государственных служб и организаций. Очередная страничка из «Блокнота сетеголика» перед вами.

Что еще необходимо для нормального функционирования домашнего офиса? Совершенно верно – хотя бы минимальный набор компьютерной и офисной техники. Онлайновых магазинов, торгующих подобным товаром, уже предостаточно (о некоторых из них мы писали в «Домашнем ПК», № 5, 2000). Я не буду оригинален, если скажу, что самые полные данные о состоянии этого сектора рынка и конкретные цены лучше всего искать на сайте **ITC Online** (*www.itc.kiev.ua*), а точнее в его разделе **Hot Line** (*www.itc.kliev.ua/hl*), в котором с недавнего времени публикуются прайс-листы не только киевских компаний, но и фирм из других городов Украины.

Успешный бизнесмен всегда стоит кому-нибудь «поперек горла» (может, конкурентам, а может, и чиновникам). И в процессе развития любой компании непременно наступает момент, когда всерьез следует задуматься об обеспечении безопасности бизнеса (хотя, по большому счету, на это стоит обратить внимание с самого начала). «Секьюрити» действительно включает в себя множество самых разнородных задач – здесь и элементарная «физическая» охрана помещений, и современная техника для промышленного шпионажа и контршпионажа, и обеспечение информационной безопасности.

Я был по-настоящему удивлен, увидев, насколько приятен на вид Web-сайт **Государственной службы охраны** *(www.dso.kiev.ua)*, на его входной страничке даже «флэшики» новомодные крутятся. И здесь же в Сети, как говорится, на расстоянии нескольких кликов, находится отнюдь не государственный проект с названием, напоминающим о плакатах 30-х годов **«Не болтай!»** (*allspy.htmlplanet.com*). Этот сайт, совершенно не «испорченный дизайном» (т. е. вообще без оного), есть плод совместного творчества нескольких украинских фирм и посвящен очень интересным штучкам вроде жучков, закладных устройств, радиомикрофонов, микропередатчиков, телефонных ретрансляторов, лазерных микрофонов, шумогенераторов, приемников спецдиапазона. Авторы сайта честно предупреждают, что иногда применение подобных устройств могут посчитать незаконным деянием.

В ряду повседневных забот настоящего (даже работающего дома) бизнесмена должны занять достойное место и такие вещи, как маркетинг, транспорт, страхование. Но, как говаривали классики братья Стругацкие, «это уже совсем другая история». ■

Королева автоспорта и ее рыцари

Алексей Гвозденко

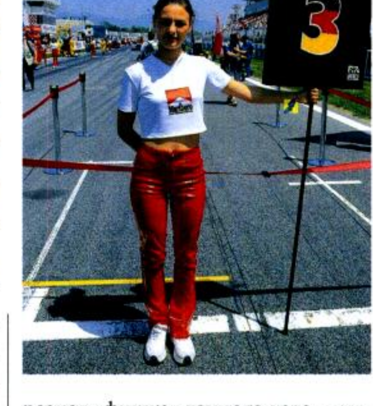
Наша жизнь похожа на «Формулу-1». Она пролетает очень быстро. Слишком быстро, чтобы успеть что-то большее, кроме как несколько раз бросить взгляд в зеркала заднего вида.

Жан Тодт, спортивный директор Ferrari

Что такое «Формула-1»? Спорт для избранных? Полигон для испытаний передовых технологий? Грандиозное коммерческое предприятие? Бои гладиаторов XX века, как нас усиленно убеждали в советские времена? Точно могу сказать лишь одно: восемь лет назад, случайно увидев в телепрограмме репортаж о Гран-При Бельгии и посмотрев его исключительно ради любопытства, я, похоже, «заболел» «Формулой-1» раз и навсегда.

Наверное, каждый из болельщиков хотя бы раз в жизни задумывался над вопросами, с которых мы начали эту статью. А если так, то одного просмотра трансляций гонок явно недостаточно – нужно интересоваться тем, что происходит за пределами трасс, историей Гран-При, судьбами пилотов прошлого и настоящего... К счастью, в наши дни это стало намного проще благодаря Internet. И я предлагаю вам совершить небольшую экскурсию по Web-ресурсам, посвященным одному из самых ярких явлений современного спорта – гонкам «Формула-1».

Начать лучше всего с сайтов, претендующих на роль «порталов» по данной тематике. **Formula1.com** (*www.formula1.com*) – одним названием этого ресурса, наверное, сказано все. Здесь можно узнать последние новости из мира «Формулы-1», ознакомиться с комментариями членов команд и специалистов по поводу прошедших и будущих гонок, посмотреть репортажи и интервью в формате Real Video. Кроме того, Formula1.com – отличный справочник, в котором содержатся исчерпывающие сведения о командах, пилотах и трассах чемпионата. Своеобразная «фишка» данного узла – выбор «Мисс Гран-При» из числа приглянувшихся фотокорреспондентам болельщиц. И как тут не вспомнить слова Мартина Брандла, который на вопрос, почему между крикетом (в котором у него тоже открывались большие перспективы) и автогонками он выбрал последнее, ответил: «В крикете у меня жизнь, конечно, была бы намного спокойнее. Но зато в «Формуле-1» – самые красивые женщины». (М-да, в Украине Мартин явно не бывал.)







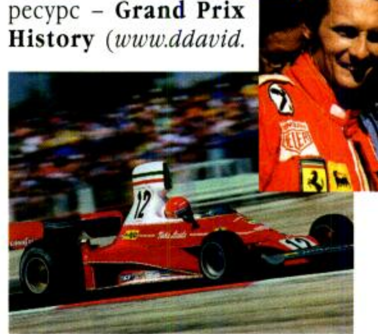
В числе других сайтов аналогичного содержания можно отметить **F1-Live** (*www.f1-live.com*), британский **ITV – Formula One** (*www.itv-f1.com*), главные герои которого – команды с Туманного Альбиона, и итальянский **Formula 1 by Rete!** (*www.rete.it/f1/en/01/00001.html*), на нем, естественно, доминирует Ferrari.

Среди русскоязычных ресурсов хотелось бы выделить **F1 Racing Club** (*www.f1-racing.ru*). По большому счету, это новостийный сервер, однако здесь можно найти и немало подробных статей о «Формуле-1». Кроме того, занимательна историческая рубрика «В этот день». Еще данный сайт примечателен высоким качеством перевода статей зарубежных авторов, что встречается не так уж часто.

Упомянутых выше Web-узлов, пожалуй, вполне достаточно, чтобы узнать все, что происходит в мире «Формулы-1» в текущий момент. Поэтому предлагаю перейти ко второй части нашего экскурса – исторической.

Первый сайт, адрес которого, безусловно, должен знать каждый поклонник автоспорта, – **Forix Formula One Results & Information Explorer** (*www.forix.com*). В принципе, он тоже является отчасти новостийным, однако главное его достоинство, на мой взгляд, – полный электронный справочник по «Формуле-1», содержащий статистическую информацию обо всех гонщиках, когда-либо выходивших на старт Гран-При, трассах, гонках и командах. Большинство статей дополнено коллекциями фотографий. Нельзя не отметить, что Forix Formula One является многоязычным сайтом, и в числе его национальных версий присутствуют украинская и русская.

Следующий «обязательный для посещения» ресурс – **Grand Prix History** (*www.ddavid.*







com/formula1/index.htm). Здесь вы найдете биографии многих выдающихся личностей – не только гонщиков, но и конструкторов, описания легендарных автомобилей, рассказы о самых известных состязаниях, интересный и прекрасно иллюстрированный очерк истории Гран-При.

Наконец, нельзя пройти мимо сайта **Formula One Art & Genius** (*www.f1-grandprix.com/f1intro2.html*). Его авторы предлагают взглянуть на «Формулу-1» под несколько непривычным углом, не просто описывая историю гонок, а скорее, пытаясь найти ответы на вопросы, поставленные в начале этой статьи. Здесь, возможно, меньше материалов, чем на других узлах (хотя коллекция фотографий очень даже впечатляет), но рассказывают они о самых ярких моментах и личностях в истории Гран-При и отличаются оригинальной подачей.

Настало время поговорить о тех людях, которые в разное время завоевывали право садиться за руль призовых болидов и становились главными действующими лицами захватывающего спектакля под названием «Формула-1».

И тут я с сожалением вынужден констатировать, что, кроме биографических очерков на исторических сайтах, мне не удалось найти ресурсов, посвященных многим выдающимся гонщикам далекого прошлого. Нет персональных Web-узлов первого чемпиона мира Джузеппе «Нина» Фарина, Хуана-Мануэля Фанхио, чей рекорд – пять титулов – вряд ли когда-нибудь будет побит, Альберто Аскари, известного не только как обладателя двух чемпионских званий, но и как человека, находившегося во власти безграничного суеверия, от которого он решил отказаться один раз в жизни – и погиб... Помните фильм «Мужчина и женщина»: «...Когда ему на дороге встречалась черная кошка, он выходил из машины и шел пешком...»? К слову, раз уже речь зашла о творении Клода Лелюша, вспомним и такой факт: выбор Жан-Луи Трентиньяна в качестве исполнителя главной роли в этом фильме, вероятно, обусловлен еще и тем, что его родной дядя Морис Трентиньян был гонщиком. С 1950 по 1964 гг. он принимал участие в чемпионатах «Формулы-1» и даже одержал две победы в Гран-При (причем обе – на «сумасшедшей рулетке» в Монако).

Из героев той далекой эпохи персональную страничку в Internet – надо сказать, прекрасно оформленную и очень интересную – получил только **Джим Кларк** (*www2.eis.net.au/~bramwell/jim.htm*), легендарный «летучий шотландец», два раза поднимавшийся на вершину пьедестала «Формулы-1» и называвший трассу своим домом.

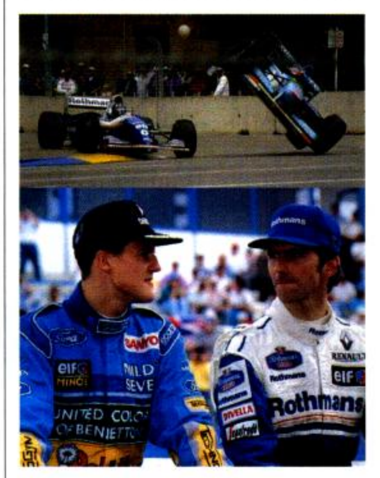
А вот **Лейле Ломбарди** хватило 0,5 очка, завоеванных ею в 1975 г. в Монтжуише, чтобы навсегда войти в историю. Шутка ли: далеко не все мужчины, выходившие на старт Гран-При, могут похвастаться подобным результатом. Историю итальянской гонщицы вы найдете по адресу *www.racer.demon.nl/8w/lella.html*. Кстати, еще один интересный факт, связанный с пилотами-женщинами: последняя из пяти представительниц слабого пола, садившихся за руль призового болида, **Джованна Амати** (*www.giovannaamati.it*), уступила в 1992 г. свое место в кокпите Brabham кому бы вы думали? **Дэймону Хиллу** (*www.damon-hill.co.uk*) – именно с этого начался его путь в «Формуле-1».



Следующий пилот, о котором пойдет речь, безусловно, относится к числу самых ярких личностей за всю историю соревнований. **Жиль Вильнев**... Для многих поклонников автоспорта с этим именем связана целая эпоха. Ему так и не удалось завоевать чемпионский титул, однако немало людей до сих пор считают его лучшим гонщиком всех времен и народов. Поэтому нет ничего удивительного в том, что по количеству ресурсов в Сети он не уступает многим современным звездам.

В их числе прежде всего хотелось бы отметить страничку **Tribute to Gilles Villeneuve** (*www.globalserve.net/%7Etrauttf/Gilles/index.html*). По сути, назвать ее «ресурсом» и язык-то не поворачивается, потому что на самом деле это своеобразный виртуальный памятник кумиру. Его «изюминкой» является фрагмент видеозаписи знаменитой дуэли Вильнева с Рене Арну на Гран-При Франции 1979 г. в Дижоне, когда на одном из последних кругов канадец таки обошел «Рено» француза. Кстати, обратите внимание на голос комментатора. Это **Мюррей Уолкер** (*homes.acmecity.com/depechemode/stripped/177/murray.htm*), журналист BBC, который для зарубежных поклонников «Формулы-1» стал легендой не меньшего значения, чем многие выдающиеся гонщики. Начиная с того самого Дижона'79 он комментировал все гонки, вплоть до последнего Гран-При Франции. Также можно посетить страничку **Memory of Gilles Villeneuve** (*members.xoom.com/Memory27/index.html*), где собрана отличная коллекция фотографий, и **музей Жиля Вильнева** (*www.villeneuve.com*).

Мне повезло – я принадлежу к тому поколению болельщиков, которым посчастливилось наблюдать за борьбой на трассе двух Великих – Волшебника и Профессора (согласитесь, это звучит куда лучше, чем «адский дуэт»). Чем была бы «Формула-1» без них?



Айртон Сенна... Он пришел в автоспорт, чтобы побеждать, и был уверен в этом всегда, до самого конца. Вечером того рокового дня в кокпите его разбитого Williams нашли свернутый австрийский флаг – свою очередную победу в Имоле он решил посвятить погибшему накануне Роланду Ратценбергеру...

Из ресурсов, посвященных гениальному бразильцу, в число лучших, безусловно, входят **Ayrton Senna Homepage** (*www.a-senna.com*) и **Ayrton Senna da Silva Online** (*www.sennadasilva.com*), в некотором роде дополняющие друг друга. Нет смысла описывать их содержимое – тут есть практически все, даже записи голоса Айртона (чего стоит, к примеру, его дуэт с Тиной Тернер!). Среди «аматорских» проектов можно выделить неплохо оформленную страничку **My Tribute to a Champion**



(*www.geocities.com/MotorCity/5343*). Ну а если вам не дает покоя вопрос, что же на самом деле произошло 1 мая 1994 г. в злополучном Тамбурелло, посетите **The Senna Files** (*www.ayrton-senna.com*) – здесь вы найдете подборку материалов, посвященных расследованию той аварии и судебному разбирательству.

Ален Прост... Похожий на Айртона Сенну в своем стремлении быть первым (как однажды сказал бразилец: «Нас сближает жажда побед. Видимо, она же нас и разъединяет») и в то же время абсолютно другой. Его стиль – точный расчет, до миллиметра, до сотой доли секунды, до грамма горючего... Он никогда не переступал установленной им самим грани риска, даже ради победы, но смог опередить всех по их числу, поднявшись на вершину пьедестала 51 раз. Среди Web-узлов, посвященных профессору гоночных трасс, стоит посетить **Alain Prost Grand Prix Homepage** (*www.glink.net.hk/~alanw/welcome.html*), **Alain Prost – The best F1 driver ever!** (*www.prost-fan.com*) и, естественно, официальный сайт команды **Prost Grand Prix** (*www.prostgp.com*).

Конечно, нельзя обойти вниманием еще одного пилота – **Михаэля Шумахера**. Для одних болельщиков он – Солнечный Мальчик, для других – Красный Барон. Однако мало найдется тех, кто будет отрицать, что Михаэль – сильнейший гонщик последних нескольких лет и один из лучших за всю историю «Формулы-1». Неудивительно, что он может похвастаться, пожалуй, наибольшим количеством посвященных ему Web-ресурсов – **Unofficial Michael Schumacher** (*mschumacher. rivals.com*), **Michael Schumacher – Tribute to World Champion** (*www.algonet.se/~schumi/*), **The Michael Schumacher Page** (*schumi. virtualave.net*)... Ну а официальная страница Михаэля – **Michael Schumacher Fanclub** (*www. schumacher-fanclub.com*). Кстати, на момент завершения данной статьи русская версия официальной страницы (*www.michael-schumacher. dn.ua*) почему-то стала недоступной, хотя еще за несколько дней до этого она работала. Будем надеяться, что это временная неприятность.

В последней же части нашего повествования упомянем о ресурсах, посвященных легендарным «конюшням» «Формулы-1». И начать здесь надо, безусловно, с команды, которая на протяжении нескольких лет находилась на самом острие прогресса – о **Lotus** во главе с ее основателем и главным конструктором **Колином Чепменом**.

Сколько конструкторских находок родилось в недрах этой британской компании! Революционный **Lotus-72** – первый болид, построенный по той схеме, что применяется до сих пор («зубило» вместо приплюснутой «сигары», разнесенный по бокам радиатор воздушного охлаждения, подвеска на поперечных рычагах), использовавшийся с незначительными модификациями на протяжении шести (!) сезонов и завоевавший два чемпионских титула и три Кубка конструкторов, тот самый автомобиль, о котором **Йохен Риндт** (*www.uic.edu/~wap/Jochen.html*) сказал: «На нем или стану чемпионом мира, или погибну» (как известно, оба эти пророчества сбылись одновременно). **Lotus-78**, положивший начало эпохе автомобилей-крыльев, использующих так называемый граунд-эффект, **Lotus-99T** – первый болид «Формулы-1» с активной подвеской... Да что там говорить: даже размещать рекламу на гоночных машинах первым додумался в 1968 г. именно Чепмен! Обо всем этом вы сможете почитать на упомянутых выше Grand Prix History и Formula One Art & Genius. А вот среди других источников, посвященных Lotus, мне, к сожалению, удалось найти только два – рассказ о **Колине Чепмене** (*members.tripod. com/ ~johnclark/chapman.htm*) и краткую историю его команды (*ourworld. compuserve.com/homepages/john_hopkinson/Lotus.htm*).



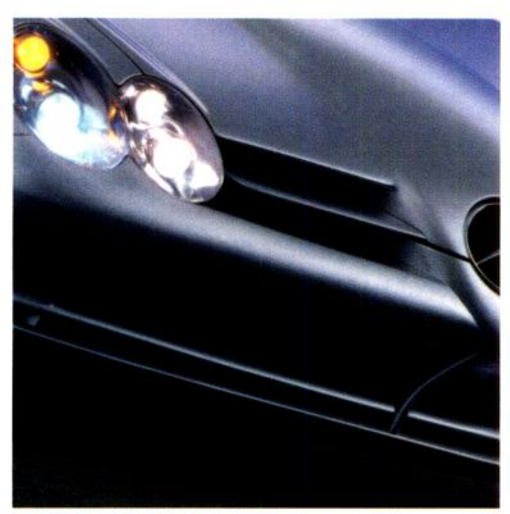
Ну и конечно же, заслуживают упоминания **Ferrari** (*www.ferrari.it*) и **McLaren** (*www. mclaren.co.uk*) – две самые титулованные команды «Формулы-1», и в наши дни продолжающие вести борьбу за лидерство. Две команды звезд – за последние четверть века за рулем красных и красно-белых болидов побывали все самые выдающиеся гонщики, за исключением разве что **Нельсона Пике** (*www.afreehome.com/nelson-piquet*). Что касается «фанатских» Web-узлов, то среди них стоит



отметить **Tifosi Club** (*www.tifosi-club.com*), **Ferrari-World** (*www.ferrari-world.com*) и **Vitalik's McLaren Page** (*www.mclaren.f-1.ru*).

На этом, наверное, мы и закончим наше сегодняшнее путешествие. Не буду отрицать – немало осталось вне поля зрения. Но данная статья, несмотря на все мои старания, представляет в какой-то степени субъективный взгляд. И если у вас есть на примете интересные Web-ресурсы – пишите, и мы обязательно расскажем о них на страницах нашего издания. ■

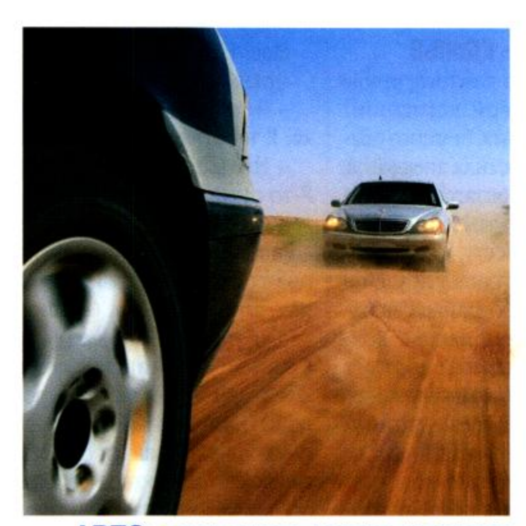



АВТОподиум: как и для кого создаются новые авто?


АВТОдизайн: должен ли хороший автомобиль быть красивым?



АВТОтехника: где находятся и что делают лошадиные силы?


АВТОиспытания: какую машину поставить в гараж?

«Меняю чувство юмора на повод для смеха»

Сергей Галушка

Шутку, как и соль, следует употреблять с умеренностью.

Пифагор

Пожалуй, из всех живущих на Земле существ только люди обладают оружием смеха. Да-да, именно оружием, поскольку во все времена смех был способен воскресить человека к жизни и приблизить его последние дни, помирить врагов и поссорить друзей, помочь пережить беду и разрушить счастье. «Иногда нужно рассмешить людей, чтобы отвлечь их от намерения вас повесить», – утверждал Б. Шоу. Однако «склонность к осмеянию говорит порой о скудости ума», – замечал Ж. Лабрюйер. Но оставим на долю писателей и мудрецов все эти философские рассуждения, а сами отправимся в путешествие на острова юмора и хорошего настроения, которые щедро рассыпаны по просторам Internet. Как говорит М. Жванецкий, «мы можем петь и смеяться, как дети, только повод для этого должен быть разумным».

НАРОД И ЮМОР – ЕДИНЫ!

Что необходимо для того, чтобы стать душой любой компании? «Подвешенный» язык, немного обаяния и богатый арсенал анекдотов, кстати, совсем необязательно «свежих». Даже «бородатые» истории, рассказанные к месту, несомненно, принесут вам успех у друзей и знакомых. Я помню, раньше неоднократно встречал людей, коллекционирующих анекдоты в многочисленных тетрадных томах, исписанных мелким неаккуратным почерком. И сегодня наверняка не перевелись такие чудаки, хотя особая необходимость в подобных занятиях отпала. Просто «поройтесь» немного в Сети – и о вашем остроумии будут слагать легенды.

www.anekdot.ru, www.anekdots.ru, www.anekdot.odessa.ua, www.gala.net/anekdot, www.freeanecdot.maillist.ru, www.anecdotes.hotmail.ru, superanekdot.narod.ru, www.anekdot.nn.ru – вот они, неисчерпаемые колодцы народного юмора, которым кишит в последнее время «желтая» пресса. Здесь все строго систематизировано, сгруппировано и разложено по полочкам. Вы любите анекдоты про Вовочку? Пожалуйста *(www.ufanet.ru/anekdot)*.

«Учительница жалуется Вовочкиному отцу:

– Ваш сын нарисовал на парте муху, и я отбила об нее всю руку.

– Это еще что! Он давеча крокодила в ванной нарисовал, так я через нарисованную дверь выскочил!».

Еще? Нет проблем!

«Диалог:

– Ты почему мне грубишь, Вовочка? Я тебе отец или не отец?

– Ну ты задаешь ребусы, старик! Я-то откуда знаю?».

Желанными гостями на всех подобных сайтах являются истории о новых русских, украинцах, грузинах, армянах и т. д. (нужное подчеркнуть). Вот, например, «заметка в газете «Урюпинские новости»: «Вчера на бензоколонке произошло ДТП. Иванов В. В., трогаясь с заправки, не справился с управлением своего «Запорожца» и поцарапал дверцу «Мерседеса». От полученных травм Иванов В. В. скончался» *(omen.ru/anek.htm)*. Или анекдот:

«Новый русский в книжном магазине просит продавца:

– Дайте мне вон ту книгу про дистрофиков.

Продавец (удивленно):

– Какую книгу?

НР:

– Ну эту, «Унесенные ветром».

Особый интерес в мужской среде вызывают случаи из жизни легендарного поручика Ржевского *(poruchik.hotmail.ru)* – гусара по профессии, пошляка по специальности, Казановы по призванию и хама по натуре. Однако этот всенародный сексуально озабоченный эпический герой в последнее время у многих стал вызывать искреннее уважение, благодаря своим естественным и открытым принципам и убеждениям в вопросах взаимоотношения различных полов, поскольку ныне в моде как раз нетрадиционные направления.

«У Ржевского спрашивают:

– Послушайте, полковник, когда вы были поручиком, какое у вас было хобби?

– Охота и женщины!

– И за кем же вы охотились?

– За женщинами, естественно».

Это, пожалуй, один из самых приличных анекдотов, посвященных легендарному гусару. Большинство же подобных историй просто пестрят неформальной лексикой. Кстати, просматривая адреса, представленные в этой статье, вы непременно столкнетесь с множеством «крепких» выражений.

Уже лет десять прошло с тех пор, как стихли в литературе горячие споры об использовании мата в кино, поэзии, прозе, а также средствах массовой информации. По сути, оппоненты так ни к чему и не пришли – каждый остался при своем мнении, выплеснув на страницах газет и журналов сгустки эмоций, оформленных в виде научных статей и стройных логических доказательств. «Русский мат – явление уникальное, – считает Игорь Губерман. – У многих народов существуют свои наречия и сленги (наподобие русской блатной фени), но аналогов российскому мату нет нигде. Слов-то этих немного, но образуют они целую вселенную, властно вторгающуюся во все области и поры нашего существования, оказывая на многих великое психотерапевтическое воздействие...». Так что оставим на совести авторов сайтов вопросы публикации «метких народных междометий», а кроме того, как говорят, слова из песни не выкинешь, тем более что условия этого и не требуют – ведь Internet, как известно, страна свободная.

Но вернемся к нашей теме. Впечатляет количество упоминаний в Сети священных имен прославленных красных героев Гражданской войны – Петьки и Василия Ивановича *(omen.ru/lib/anek/chapai.htm)*.

«Над полем появился вражеский аэроплан. Чапаев и Петька бросились в кусты. Летчик их не заметил и улетел.

– Слава Богу, пронесло, – сказал Петька.

– Меня тоже, – признался Василий Иванович».

Коль уж речь идет о военных, нельзя не вспомнить Штирлица *(www.otdohni.newmail.ru/anek/shtir.htm)*. Его смекалка и способность не терять самообладания в любых ситуациях давно уже вызывают зависть лучших агентов ЦРУ.

«В дверь постучали. Штирлиц открыл и увидел на пороге маленькую собачонку.

– Что тебе, дуреха? – с суровой нежностью спросил Штирлиц.

– Сам дурак. Я из Центра, – ответила собачонка».

Заодно с легендарным разведчиком нередко достается от народной молвы и сочувствующим ему лицам *(home.udmnet.ru/teena/anecdots/shtirlic.html)*.

«Плейшнер выбрасывался из окна пятый раз. Яд не действовал». Или: «Снег давно растаял. Штирлиц явственно слышал скрип дерева об асфальт. Пастор Шлаг на лыжах возвращался из Швейцарии».

Традициям славных героев неукоснительно следуют и современные воины, о чем свидетельствуют коллекции армейского юмора на многих упомянутых выше сайтах *(pirit.sibtel.ru/amalgama/funlife/army1.htm)*. «Наша армия непобедима только потому, что она действует вопреки логике и здравому смыслу», – ну как тут не согласиться с преподавателями военного дела.

Наверняка целый арсенал подобных афоризмов хранится в памяти любого служивого, особенно в его «Дембельском альбоме» *(www.dmb.mksat.net)*.

«Сержант! У вас дневальный не стрижен, на ушах висит». Или: «Живете, как свиньи в берлоге». А вот еще: «Опять сапоги не чищены? Сапоги надо чистить с вечера и утром надевать па свежую голову»

(*personal.primorye.ru/armia/humour.htm*). Честно говоря, «Армейские байки» можно вообще слушать с утра до вечера (*www.kulichki.com/bajki*).

Беспроигрышная тема для многих народных и профессиональных острословов именуется ныне модным выражением «Про это...». Слегка краснея и в глубине души осуждая рассказчика за пошлость историй, мы не можем сдержать непроизвольный ехидный смешок, который, нарушая рамки приличия, упрямо вырывается наружу (*www.netcross.ru*).

«Идет корова очень веселая, ей бык навстречу и говорит:

– Корова, ты откуда?

– От верблюда!».

Множество словесных перлов вы найдете в виртуальном «Амбаре» (*www.ambar.spb.ru/perl*). Нижеописанный случай вполне мог произойти в любой из наших современных больниц.

«Врач подходит к больному на операционном столе и спрашивает:

– Вам какой наркоз: дорогой или дешевый?

Больной, подумав, отвечает:

– Дешевый, конечно!

Врач (задушевно поет):

– Баю-баюшки-баю...».

Давно подмечено, что стресс, депрессия, меланхолия и плохое настроение лучше всего лечатся смехом. Так что, друзья, добро пожаловать в «Клинику смеха» (*clinic.space.inc.ru*). Уверен, что лекарства тамошних врачей не имеют противопоказаний. Ну а если у вас был трудный день, и вы чувствуете раздражение и злость, то сначала выплесните ее в комнате «Break the stress» (*stress.space.inc.ru*). Не стесняйтесь, бейте и крушите здесь все что угодно, добро-то ведь виртуальное, да и нажито не вашим трудом. Это просто праздник какой-то!

Но скажите, разве праздник может обойтись без веселых шуток, тостов и розыгрышей? Свадьба и день рождения, Новый год и выпускной бал, юбилей и вечеринка пройдут намного интереснее, если вы воспользуетесь советами опытных «специалистов», представленными по адресу *www.zaural.ru/xbb/pranks/index.html*. Признанным же докой в подобных вопросах, несомненно, является некогда скромный участник группы «Секрет» Николай Фоменко (*fomenko.ru*). Сегодня само его имя стало символом приколов, розыгрышей и анекдотов, балансирующих на волнах эфира где-то на границах дозволенного. «Идет качок, бычается», «Вот почему на лошадей ставят, а на людей кладут?», «Русская водка. Не дай себе просохнуть».

Анекдоты, комиксы, карикатуры о недалеких юзерах, беспечных ламерах, злобных хакерах и «продвинутых» программистах особо почитаются в Сети. Для них нередко отводятся целые сайты – *zzz.land.ru*, *www.haha.ru*, *comphumor.agava.ru*. Поводы для улыбки у разработчиков ПО из разных стран, как правило, схожие (*www.hotsoft.nm.ru*, *pricols.newmail.ru*), однако смех «из-за океана» (*www.skillset-training.com/hecnu*) звучит все же более оптимистично.

«Заходит один программист в гости к другому, а тот в ванной коврик для мышки стирает. Первый его спрашивает:

– Ты чего это делаешь?

– Коврик от мышки стираю.

– А зачем?

– Да хотел себе Windows 2000 поставить, только начал, а мышь вырвало...».

«Ё-моё» (*www.trambler.ru/humor*)! А сколько тут интересных историй об автолюбителях и инспекторах ГАИ с неожиданными развязками! Сразу видно – наболело. Недаром говорят: «Скажи мне, по какому поводу смеется народ, и я скажу тебе, над чем он готов заплакать».

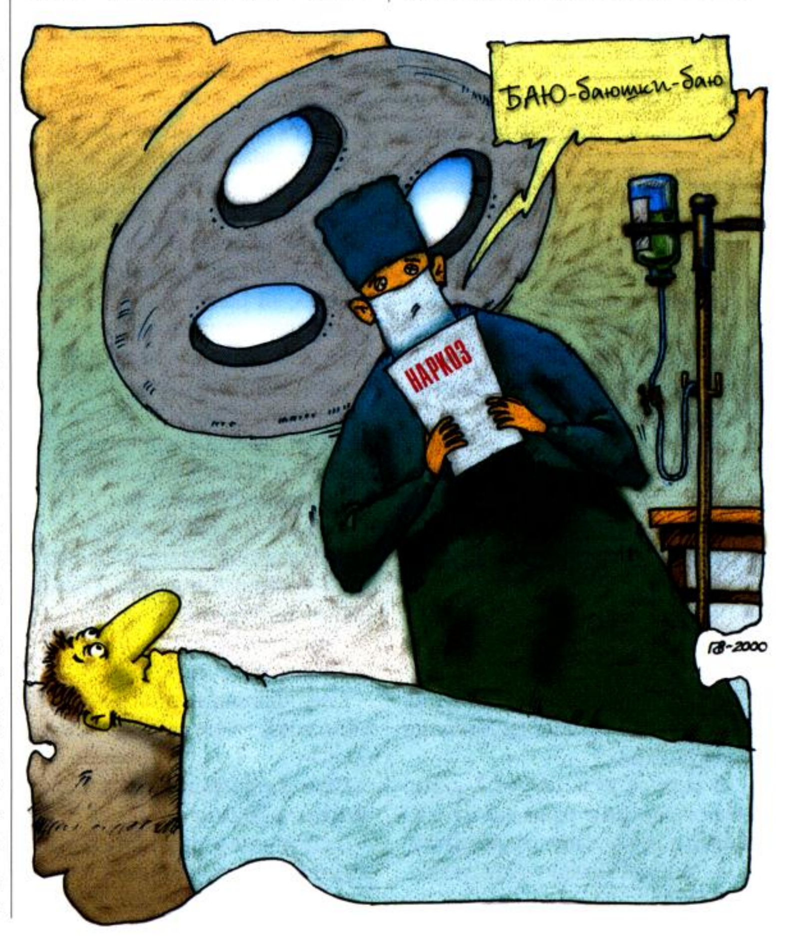
Ну а как же не улыбнуться, прочитав следующие надписи на автомобилях (*jove.prohosting.com/~avto/index.html*). На «Запорожце»: «Обгоню я даже «Опель», у меня моторчик в попе» или «Сушеный «кадиллак» – просто добавь воды!». На старом «Москвиче»-412: «Ударь меня, мне нужны деньги». На «Оке»: «Десять минут позора – и на даче». Наклейка на заднем стекле «Тойоты»: «Хочу домой в Японию!». А как относиться к такому явлению, как женщина за рулем? Судя по сайту «Miss on the wheel» (*www.miss.car.ru*), очень даже неплохо. К представленным здесь «женским» советам настоящим мужчинам просто необходимо прислушаться: «Быстро поедешь – тихо понесут», «Дареной машине под капот не заглядывают», «И мент сыт, и права целы».

Спору нет (*sporu.net*), насмеетесь вы от души. Особенно если будет под рукой пиво (*beer.artcon.ru*). А если кто вам скажет, что на сайте *anekdotov.net* анекдотов нет, – не верьте ему! Выдуманных и взятых из жизни смешных случаев здесь навалом, однако, кроме них, вы найдете тут множество видеофрагментов, картинок, фотоприколов, шаржей, комиксов и карикатур. Есть в таких талантливых рисунках нечто такое, что невозможно передать словами, – это нужно видеть.

По сей день, вспоминая одну картинку, виденную мной когда-то в «Комсомольской правде», я не могу не улыбнуться. На переднем плане фокусник, перед ним шляпа, из которой торчат заячьи уши. С отсутствующе-усталым выражением лица чародей достает очередного зайца (их на поляне сидит уже несметное количество). Поодаль остановилась карета скорой помощи, и, цепляясь за пушистых четвероногих и падая, спешат к фокуснику двое санитаров с носилками. Подобных работ в Сети вы найдете великое множество (*www.artcomic.com*, *www.comics.ru*, *www.petrovich.ru*, *www.cartoon.spb.ru*).

Надо отметить, что в последнее время в Internet очень популярны целые порталы юмора, отдыха и развлечений. Анекдоты и карикатуры, тосты и афоризмы, розыгрыши и сценарии праздников, сборники прикольных программ и игры on-line, знакомства и чаты – все это доступно в виртуальных странах хорошего настроения, таких, как «Idiot.Ru» (*www.idiot.ru*), «Кулички» (*www.kulichki.com*), «Ops.Ru» (*www.ops.ru*), «Весельчак.Ру» (*xaxa.agava.ru*), «Быки и Коровы» (*www.bk.ru*), «Поле» (*www.pole.ru*), «Сетевая зона отдыха» (*www.otdohni.newmail.ru*). Для любителей неадекватного восприятия окружающей среды обитания можно порекомендовать *www.down.ru*.

Наверняка многие замечали, что юмор имеет окраску. Очень часто рисунок смеха определяется цветами флага того государства, где родилась шутка. Так, вышеупомянутые истории о Штирлице, Петьке и Василии Ивановиче, политические анекдоты времен СССР (*www.history.ru/anek.htm*) имеют, несомненно, красноватый оттенок. Анекдоты о президентах России Ельцине и Путине (*www.history.ru/aebn.htm*) – трехцветны, набор красок отечественных шуток нам хорошо известен (*www.bdn.odessa.ua/inet/humor.html*). Американский юмор бледен (*www.laughnet.net*), потому сегодня мы не будем о нем много говорить. Особенно эта бледность заметна при чтении книг из серии «для чайников» и просмотре американских юмористических сериалов. («Кажется, павловский условный рефлекс действительно существует. Каждый раз, когда по ТВ раздается записанный на пленку смех, телезритель непроизвольно зевает», – говорит Роберт Орбен, и с ним трудно не согласиться.) Но во всех



странах мира очень схожее отношение сложилось к черному юмору *(www.blackhumor.newmail.ru)*. В каждом народе существуют не только субъекты, совершенно не воспринимающие подобных шуток, но и люди, у которых темная окраска шутки вызывает светлую улыбку.

«Мальчик просит папу: «Папа, папа, не шлепай меня!». А папа-офицер не послушал сына, отвел его к реке и шлепнул из маузера!».

А вот еще один анекдот из этой же серии:

«Маленькой девочке подарили черепашку. Радости девочки не было конца, и она целый день с ней играла. На следующее утро зареванная девочка с черепашкой в руках прибегает на кухню к маме и говорит, что черепаха умерла.

Мама:

– Эх, дочка, замучила ты ее совсем. Ну не горюй, мы положим черепашку в картонную коробку, закопаем во дворе, положим на могилку цветочки, купим кока-колы, большой торт, позовем твоих друзей и устроим ей пышные похороны... (В это время черепаха высунула голову из панциря.) Эй, дочка, так ведь она живая!

Дочь:

– Ой, а можно я ее придушу?».

Не могут не вызвать непроизвольную улыбку и следующие фразы *(www.anzombie.newmail.ru)*: «Чернобыльская сторожевая – моя собака просто светится здоровьем!»; «Летят утки». Интервью со свидетелями взрыва в больнице»; «Обиваю двери кожей заказчика».

А какая богатая цветовая гамма у одесского юмора *(www.eho.hotmail.ru/eho_odes.htm)*, какие неожиданные развязки коротких историй, как тонко подмечаются в них различные проявления человеческих характеров!

«На рынке.

– Сколько стоит эта лошадь?

– Но это курица, мадам.

– Я смотрю на цену».

«– Вы слышали, завтра обещают 44 градуса в тени?

– А кто Вас заставляет ходить в тени?».

«Объявление в одесском трамвае: Граждане пассажиры! Шоб ви так доехали, как прокомпостировали свои талоны!».

В Одессе даже черный юмор имеет светлые тона *(unity-ttsv.vyatka.ru/other/humor/odessa.htm)*.

«– Мойша! Почем у тебя гробы?

– По 15.

– А у Рабиновича по 20. Но там хоть есть где развернуться».

«В одесской семье. Утром за завтраком.

– Сема, пей кефир, чтоб ты сдох, тебе же нужно поправляться!».

В последнее десятилетие постоянно обновляется и процветает реанимированная игра КВН, выливаясь в настоящее общественное движение, не знающее государственных границ, и соответствующий ей образ мысли. Словно молодежь, ощутив в душе пустоту после удаления оттуда многих абсурдных комсомольских идей, принялась заполнять ее новым, живым и подлинно свободным смыслом с присущими юности весельем и надеждой. Символом этого явления по праву нужно считать не глупого пернатого Кивина, а нестареющего Александра Маслякова *(www.amik.ru)*, сумевшего объединить под знаменем своей идеи целые страны и континенты *(www.kvn.diaspora.ru)*.

СЛОВО – «ПРОФЕССИОНАЛАМ»!

Так что же такое юмор? Дэвид Вейс утверждал: «Юмор – это серьезность, скрываемая за шуткой». Наш современник Сергей Довлатов говорил: «Юмор – инверсия жизни, улыбка разума». Оба этих определения не исчерпывают значения термина, а лишь дополняют друг друга.

Множество замечательных, смешных историй, взятых из жизни, умело вплетены в повести и рассказы Сергея Довлатова *(dovlatov.newmail.ru)*. А какими анекдотами, наблюдениями и афоризмами пестрят его «Записные книжки» *(lib.ru/dowlatow)*! «Гимн и позывные КГБ: «Родина слышит, родина знает...», «Я болел три дня, и это прекрасно отразилось на моем здоровье», «После коммунистов я больше всего ненавижу антикоммунистов», «Скудость мысли порождает легионы единомышленников», «Он перерезал себе вены электрической бритвой».

Ну а вот – вообще шедевр:

«– Доктор, как моя теща? Что с ней?!

– Обширный инфаркт. Состояние очень тяжелое.

– Могу я надеяться?

– Смотря на что».

Еще... «Диссидентский романс: «В оппозицию девушка провожала бойца».

Или: «Цирроз-воевода дозором обходит владенья свои».

Сладостные минуты интеллектуального «оргазма» непременно подарят вам «Гарики» Игоря Губермана (*lib.ru/guberman*, см. также «зеркала» – *moshkow.perm.ru/koi/guberman, moshkow.donetsk.ua/koi/guberman*). Ими просто «завалена» вся Сеть. И немудрено: краткость, меткость и точность формулировок мысли в таких четверостишьях по душе многим ценителям таланта этого поэта и прозаика.

«Красив, умен, слегка сутул,
набит мировоззрением,
вчера в себя я заглянул
и вышел с омерзением».

«Ах, юность, юность! Ради юбки
Самоотверженно и вдруг
Душа кидается в поступки,
Руководимые из брюк».

«История любым полна коварством,
но так я и не понял, отчего
разбой, когда творится
государством,
название меняется его».

«Люблю апрель – снега прокисли,
журчит капель, слезой звеня,
и в голову приходят мысли
и не находят в ней меня».

Интервью с Игорем Губерманом «Вообще-то юмора я не люблю» читайте по адресу *main.gss.ru/press/so/1999/so049/21-1.htm*. Калейдоскоп безумно смешных жизненных историй вы найдете на страницах его книги «Пожилые записки». Заказать ее по Internet можно на сайте *www.ozon.ru*.

У многих умных и порядочных представителей старших поколений, сумевших достойно пережить 70 лет кровавого построения светлого будущего, наблюдалось какое-то тонкое, искреннее, неподдельное чувство юмора. Оно помогало им выстоять в тех условиях, не свихнуться и не задохнуться от бессилия, отчаяния и тоски. И по сей день их слегка ироничное отношение к жизни может служить примером для нас. Шутки и случаи из жизни Фаины Георгиевны Раневской *(xaxa.agava.ru/anecdot/ran1.html)* давно стали основой многих капустников и научных монографий по изучению ее феномена *(www.glasnet.ru/dk/baba)*. Сегодня уже трудно отличить фразы, которые были произнесены самой великой актрисой, от тех, что приписывает ей народная молва *(sb.udm.ru/humor/ranevskaya.html)*.

«Настоящий мужчина – это мужчина, который точно помнит день рождения женщины и никогда не знает, сколько ей лет. Мужчина, который никогда не помнит дня рождения женщины, но точно знает, сколько ей лет, – это ее муж».

«Известная актриса в истерике кричала на собрании труппы:

– Я знаю, вы только и ждете моей смерти, чтобы прийти и плюнуть на мою могилу!

– Терпеть не могу стоять в очереди, – заметила Раневская».

«Раневская приглашает в гости и предупреждает, что звонок не работает:

– Как придете, стучите ногами.

– Почему ногами, Фаина Георгиевна?

– Но вы же не с пустыми руками собираетесь приходить!».

По адресу *privatelife.ru/2000/os00/n4/5.html* вы найдете историю о том, как знаменитая актриса обвела вокруг пальца вербовщика КГБ.

Ну и напоследок:

«Раневская вспоминала, что в доме отдыха, где она недавно была, объявили конкурс на самый короткий рассказ. Тема – любовь, но есть четыре условия: главным действующим лицом должна быть королева; необходимо упомянуть Бога; добавить немного секса и слегка придать творению загадочности и тайны.

Первую премию получил рассказ в одну фразу:

«О, Боже, – воскликнула королева. – Я, кажется, беременна, и неизвестно от кого!».

Не подобный ли сарказм и тонкое чувство юмора помогали Михаилу Михайловичу Зощенко сохранять присутствие духа в тех же условиях. Мастер умер изгоем в своей стране, хотя был пророком, раньше других опознавшим смердяковых и шариковых, наделенных властью. На большинстве фотографий Михаил Михайлович смотрит в объектив грустными глазами. Таков писатель и в своих рассказах. Писатель шутит, но за шуткой его всегда угадывается разговор о чем-то более серьезном и значительном. Большинство его сочинений легко найти по адресам *www.inftech.ru/rsf/rbooks/zoschen/preword.htm; koi.www.roline.ru/sp/magazine/mag-26/index.rhtml, www.overcom.ru/culture/humor* или на «зеркале» *www.deol.ru/culture/humor*.

«Почему люди скучные бывают вполне счастливы, а люди умные и интересные умудряются в конце концов отравить жизнь и себе, и всем близким?» – спрашивал Эрнест Хемингуэй. И этим вопросом задаются многие. Трудно назвать хотя бы одного настоящего художника, чья жизнь складывалась бы легко и безоблачно. Судьба Даниила Хармса (*lib.ru/harms*, а также «зеркала», например *moshkow.*

orsk.ru/Library/koi/harms) трагична, однако его стихи и проза зачастую говорят обратное. Вспомним хотя бы историю об «Удивительной кошке».

«Несчастная кошка поранила лапу,
Сидит и ни шагу не может ступить.
Скорей, чтобы вылечить кошкину лапу,
Воздушные шарики надо купить!
И сразу столпился народ на дороге,
Шумит, и кричит, и на кошку глядит.
А кошка отчасти идет по дороге,
Отчасти по воздуху плавно летит!».

И только дата – 1938 год – говорит о многом. Изобилие абсурдного и даже черного юмора в его рассказах, таких, как «Вываливающиеся старухи», «Пушкин и Гоголь», «Неудачный спектакль» и др., является отражениям характера того времени *(www.gumilev.aha.ru/links/kharms.htm, www.litera.ru:8082/stixiya/authors/xarms.html, kulichki.rambler.ru/kharms, www.deol.ru/culture/humor* – «Литературный базар», *members.spree.com/entertainment/rostov_don/harms/harms1r.html* – «Плих и Плюх»).

«Юмор – это нарушение привычного соотношения между ложным и имеющимся. Если нет должного – нет и соотношения, нечего нарушать. Убийство, афера, адюльтер, гомосексуализм, беспорядок – не имеют на себе сегодня никакой оценки, а лишь констатируются как данность. Никакая фантазия не в силах превзойти дикий идиотизм того, что мы наблюдаем нередко в жизни и о чем сегодня открыто говорит журналистика. Поэтому писать о сегодняшнем дне куда менее интересно, чем жить в сегодняшнем дне». Как вы думаете, кому принадлежат эти слова? Да-да, именно! Автору невероятно смешных искрометных рассказов и баек «Легенды Невского проспекта», «Легенды-2», «Хочу быть дворником» и др., гроссмейстеру современной короткой прозы – Михаилу Веллеру. Его творческую манеру отличают ирония и точность стиля, непредсказуемость сюжета и редкое сочетание психологизма и гротеска. Многие его произведения доступны по адресу *lib.ru/weller/* (см. также «зеркала», например *moshkow.donetsk.ua/koi/weller*), труд «Технология рассказа» читайте на *www.nevapress.spb.ru/sis-ters/guests/veller.htm.* Книги М. Веллера можно заказать на сайте *www.biblion.ru.*

Недавно издательство «Эксмо-Пресс» в серии «Антология Сатиры и Юмора России XX века» выпустило целый ряд замечательных книг, авторами которых являются такие «монстры» российского юмора, как Виктор Шендерович, Григорий Горин, Михаил Мишин, Аркадий Инин и др. Заказы на книги вы можете оформить на сайте *www.24x7.ru,* равно как и почитать некоторые отрывки из них. Кроме того, работы вышеупомянутых острословов можно найти и в Internet.

В виртуальном «Архиве Виктора Шендеровича» *(www.roline.ru/sp/magazine/archives/shender.xhtml)* вы почитаете труды «Баллада об авокадо», «Вечное движение», «Япона жизнь» и др. По адресу *mml.linkor.ru/koi/anekdoty/shenderowich.txt* ознакомитесь с «Проектом Конституции страны» от автора программы «Куклы». На страничках *www.kinoart.ru/1999/4/11.html; talk-man.newmail.ru/shenderovich.htm; koi.www.64.ru/1998/08/52-1.rhtml; day.kiev.ua/1997/87-97/osoba/kukla1.htm* вашему вниманию предлагаются интервью с писателем. Думаю, этих материалов будет достаточно, чтобы вы смогли ответить на вопрос, заданный однажды Виктором: «Считать ли изнасилованием, когда идея овладевает массами?».

Мастер метких выражений и автор многих народных афоризмов Михаил Жванецкий наверняка будет счастлив, если вы полистаете виртуальные страницы иронического журнала «Магазин» *(www.online.ru/sp/magazine).* Ефим Шифрин ждет своих поклонников на сайте *www.shifrin.ru.* Произведения Леонида Каганова *(lleo.aha.ru),* пожалуй, никто не сможет читать без периодических взрывов громкого смеха. Огромный список ссылок на юмористические рассказы в Сети расположен на страничке *www.halyava.ru/bajki*. Ну и, наконец, одна из самых замечательных коллекций народного и «профессионального» юмора находится по адресу *lib.ru/anekdoty.*

Так что, как говорил П. Бомарше, торопитесь смеяться надо всем из опасения быть вынужденным заплакать! ■

Северная Венеция, или Добро пожаловать в Амстердам

Лилия Безгубенко



Каждый из нас бережно хранит воспоминания о местах, в которых посчастливилось побывать. Среди них мы, безусловно, можем выбрать те, куда хочется приезжать вновь и вновь. Для кого-то таким манящим городом стал Париж, для кого-то – Лондон. А я бы очень хотела снова оказаться на берегах бесчисленных каналов Амстердама. Невозможно забыть очаровательные улочки, аккуратные домики этого города, тихую гладь Амстеля, шумные набережные, а также огромное число велосипедов и лодок – полноправных обитателей голландской столицы.

Но прежде чем отправиться бродить по Амстердаму, послушайте легенду об основании города. В ней рассказывается, как два рыбака с собакой попали в бурю и их лодку выбросило на берег. Они построили себе хижину на том месте, где Амстель впадает в залив Зайдерзе. Рыбаки собирались только переждать непогоду, да так и остались в устье Амстеля, построив целую деревню. Чтобы защитить свои дома от бурной реки, жители деревни возвели дамбу (по-голландски «дам»). Отсюда и произошло название города – Амстеледаме (дамба на Амстеле), трансформировавшееся затем в Амстердам.

Амстеледаме разрастался по обеим берегам Амстеля. С самого начала город приспособился жить на воде и добывать из воды средства к существованию. В последующие века удачное географическое положение города и упорный труд его жителей превратили простое рыбацкое поселение в крупный торговый центр с важным портом, связавшим Балтику и Средиземноморье.

Века процветания Амстердама оставили заметный след в его облике. Каналы, здания, мосты, которыми мы сегодня восхищаемся, родились в легендарном «золотом» XVII веке. Поразительная мудрость жителей города не допустила их исчезновения, несмотря ни на какие катаклизмы.

Открывать для себя Амстердам вы можете несколькими способами. Безусловно, самый познавательный из них – это пешая прогулка. Вооружитесь подробной картой города (*www.amsterdam.nl/kaart/e_map.html*) и – вперед! Когда же усталость вас одолеет, воспользуйтесь велосипедными экскурсиями (*www.yellowbike.nl/EN01.html*). Без преувеличения скажу, что Голландия – страна велосипедов. Их там миллионы. Дети и взрослые, мужчины и женщины, от скромных обывателей до членов королевской семьи – все «в седле» в хорошую и плохую погоду. Так что велосипед стал даже эмблемой страны, ее национальным символом (*www.letsgo-amsterdam.com*).

Но вы не ощутите всей красоты Амстердама, если откажете себе в речной прогулке по основным каналам города (*www.lovers.nl*). Комфортабельные катера отправляются от причала каждые 30 минут, а прогулка обязательно сопровождается комментариями гида (*www.channels.nl*).

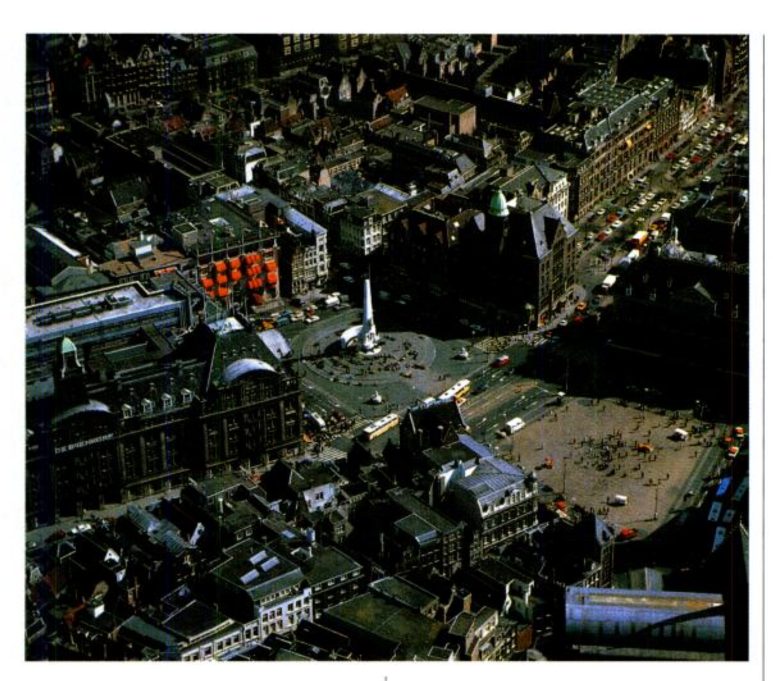
Вы непременно увидите Сингель – внутренний канал, возникший еще в средневековье как ров, отделявший крепостную стену от садов близлежащего пригорода. По обеим сторонам канала со временем выросли удивительные здания, которыми нельзя не восхищаться. Здесь приютился любопытный Дом Золотых и Серебряных Зеркал. Название вызвано тем, что в облицовку стрельчатого фронтона были вставлены зеркала. Еще один очень интересный дом под № 7 – самый узкий во всем городе, его ширина не больше ширины двери. Говоря об этом абсолютном строительном рекорде, нужно отметить, что в ту эпоху это была своеобразная уловка домовладельца, чтобы не платить больших налогов. Ведь в Амстердаме недвижимость облагалась налогом в соответствии с протяженностью фасада здания вдоль бордюра канала.

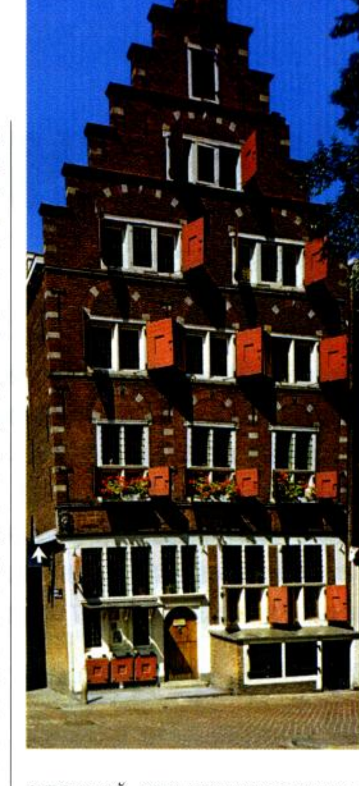
Проплывете вы и по Каналу Господ, или Херенхрахту. В его просторных водах отражаются величественные фасады домов богатых семей. Сегодня большинство зданий заняты офисами и банками.

Кейзерсхрахт, или Императорский канал, обязан своим именем Максимилиану I – императору Священной Римской империи. Этот канал связывает реку Амстель знаменитым разводным мостом из дерева (Магере Брех) (*www.bmz.amsterdam.nl/adam/uk/bruggen.html*) с каналом Брауверсхрахтом. Окаймляющие Кейзерсхрахт дома не так богаты, как дома Херенхрахта, однако они тоже имеют свою прелесть.

Принсенхрахт – самый известный канал Амстердама. Он окружает остальные каналы, очерчивая границы центра города. Вдоль канала расположено несколько протестантских церк-







вей удивительной архитектуры. Существует версия: что под сенью одной из них – Вестеркерке – погребен Рембрандт. По Принсенхрахт под № 263 находится дом, который обязательно показывают туристам. Это дом Анны Франк (*www.annefrank.nl*). Девочка, автор знаменитого дневника «Хет Ахтерхайс», жила здесь взаперти со своей семьей и другими скрывавшимися евреями больше двух лет.

На одном из отрезков своего пути Принсенхрахт идет вдоль Йордана – очаровательного района Амстердама. Здесь много магазинов, лавочек кустарей и особенно знаменитых «бриюне кафе» – кафе, потемневших от табачного дыма. В сентябре, в прощальные дни лета, квартал становится центром оживленного фестиваля. Кроме всего прочего, тут забавляются перетягиванием каната с одного берега канала на другой.

И все же, отдав дань уважения речным и велосипедным путешествиям, постарайтесь побольше погулять по Амстердаму пешком. Составить маршрут пешеходной прогулки вы вполне сможете и сами, если воспользуетесь некоторыми подсказками на туристическом сайте города *www.visitamsterdam.nl/travel/index.html*. Но я бы посоветовала начать такую экскурсию с самой знаменитой площади Голландии – Дам. Ведь именно здесь к 1270 г. образовалась рыбацкая деревня, которая позже и стала называться Амстердамом. Это идеальный центр города, хотя уже в течение многих лет площадь Дам не является ни географическим, ни административным центром. В средние века прямо отсюда отплывали корабли в Северное море. В наши дни устье Амстеля отодвинуто от города: его течение изменилось, когда были проложены Дамрак и Рокэн – две большие магистрали, делящие Дам на две части.

На площади обратите внимание на Королевский дворец, ставший подлинным украшением Дама еще со времен короля Голландии Луи Бонапарта, – величественный памятник Свободы. И обязательно зайдите во всемирно знаменитый музей мадам Тюссо, чьи окна тоже смотрят на Дам.

Всего в Амстердаме несколько десятков музеев (*www.amsterdam.nl/e_artculture/museums.html*). Любой из них по-своему уникален, и вы можете сами выбрать наиболее интересные. Но не посмотреть экспозицию, например, Райксмузеума (*www.rijksmuseum.nl*) уважающий себя гость Амстердама не имеет права. Роскошное здание музея из красного кирпича в неоготическом стиле было открыто в 1885 г. В его более чем 260 залах собраны выдающиеся произведения живописи, эстампы, авторская мебель, изящная керамика, тонкий фарфор. Именно в Райксмузеуме находятся полотна Рембрандта ван Рейна и Яна Вермера Делфтского.

Постарайтесь отыскать и чудом сохранившийся дом Рембрандта – живую память о том времени, когда в нем жил и работал художник.

Советую также посетить музей еще одного известного голландца – Винсента ван Гога. Музей (*www.vangoghmuseums.nl*) был открыт в 1973 г. В нем хранятся 200 картин художника, 500 рисунков и 700 писем. Здесь можно увидеть и произведения таких современников Ван Гога, как Гоген и Тулуз-Лотрек.

И наконец, Стейделейк-музей (*www.stedelijk.nl*) – муниципальный музей Амстердама, содержащий значительную коллекцию голландского и французского искусства XIX и XX вв. Среди авторов полотен, собранных в музее, Сезанн и Моне, Пикассо и Матисс, Мондриан и Малевич, Шагал и Дюбюффе.

Обязательно обратите внимание на дома голландской столицы (*www.bmz.ansterdam.nl/adam/uk/monum.html*). Все старинные строения города имеют очень своеобразный внешний вид. На фасадах самых старых зданий Амстердама можно увидеть выступающую балку, с помощью которой в былые времена грузы поднимали прямо с канала. В большинстве домов первые этажи служили магазинами. Особенно типичными являются антикварные лавочки, куда стоит заглянуть. Жители Амстердама всегда украшали свои дома заботливо и со вкусом. Поэтому здесь можно увидеть традиционные панно с аллегорическими барельефами, разукрашенные колокольчиками двери, лестницы со скамейками. Отправившись на поиски оригинальных домов, вы столкнетесь с другими видами местного народного творчества, например с шарманщиками, миниатюрными палаточными театрами марионеток.

Жизнь в Амстердаме не затихает и с наступлением ночи. В это время суток город превращается в волшебную театральную декорацию. С начала лета до начала осени прожекторы и гирлянды лампочек освещают многочисленные каналы и памятники, образуя восхитительные дорожки золотистого света. Город кажется сотканным из ажурных драгоценных нитей. И в ночном Амстердаме достаточно мест для туристов и гостей. Выберите себе программу по душе – *www.visitamsterdam.nl/city/nightlife/main.html*.

Ну и, конечно, стоит заранее побеспокоиться о таких «мелочах», как жилье и питание. Выбор у вас будет огромный, ведь только гостиниц в Амстердаме 42 тыс. На сайте *www.medialink.nl/amsterdam* можно не только подобрать подходящий для вас вариант, но и заказать номер на все время пребывания.

Как известно, голод – не тетка, поэтому, чтобы не распугивать гостей и жителей голландской столицы своим голодным видом, включите в маршруты экскурсий посещения ресторанов. Их вы найдете на сайте *www.dinnersite.nl/english*.

Писала я, писала и поймала себя на мысли, что обо всем увиденном в Амстердаме в одной статье не рассказать. А там ведь еще огромное число лодок, на которых голландцы даже живут! А какой там порт! А сколько тихих и шумных уголков скрывается между фасадами амстердамских домов! Но это все вы уже откроете сами, когда отправитесь в Северную Венецию или на просторы Всемирной Сети (*www.excite.com/travel/countries/netherlands/amsterdam*, *www.simplyamsterdam.nl*). В любом случае вы будете очарованы этим удивительным городом и обязательно захотите вернуться туда еще раз. ■



Русский рок

Сергей Светличный

Цой подошел к Гребенщикову и сказал:
– Боб! Мне нужно тебе что-то сказать!
– Не нужно, Виктор! Я все знаю.
И они молча подставили свои загорелые лица лучам восходящего солнца и запахам маисовых лепешек. Два простых русских парня!

Приписывается В. Бутусову, 1982–84 гг.


Фото предоставлено сайтом WWW.DDT.RU

Возможно, я становлюсь слишком старым (представляю, как это заявление развеселит моих знакомых, поскольку мой возраст отнюдь не располагает к подобным утверждениям), однако факт остается фактом – я уже очень давно не воспринимаю современную русскую музыку. Иностранную – пожалуйста, особенно если не вникать в смысл, а «плыть по течению», слушая исключительно мелодию, которая в западной культуре вообще играет гораздо большую роль и однозначно превалирует над текстом.

Однако то, что сейчас играют у нас, чем дальше, тем сильнее вгоняет меня в тоску. Причем это касается не только современных групп, появившихся в последние годы, но и «старичков», переживших гонения, запреты, перестройку, получивших «вольную», вышедших из подвалов и квартир на большую сцену и потерявших себя, а заодно и былую аудиторию, помнившую их совсем другими. Согласитесь, что современные песни таких грандов, как **«Машина Времени»** (*www.mashina.ru*), пост-панков из **«Агаты Кристи»** (*fans.om.ru/agata*), мрачноватых ребят из группы с жизнеутверждающим названием **«Крематорий»** (*www.crematorium.ru*), имеют мало общего с их былым репертуаром.

С каждым годом все сильнее начинаешь испытывать ностальгию по «старым добрым денечкам», когда все было лучше, нежели сейчас («и рыба в Каме была!»), а уж музыка – так вообще без вопросов. Одни лишь названия команд чего стоили: **«Комитет охраны тепла»** (*kulichki.rambler.ru/moshkow/KSP/kot.txt*), **«Союз любителей музыки Рок»**, **«Автоматические удовлетворители»** (*www.chat.ru/~svinpanov*), **«Странные игры»**, **«Звуки Му»** (*www.geocities.com/TimesSquare/Maze/5200/text/Mu.htm*)... Романтика, блин. Сейчас таких самобытных, парадоксальных команд уже нет. Андеграунд вышел из подполья и оказался перед выбором: либо бесследно исчезнуть, либо переводить свое творчество на коммерческую основу. В любом случае они изменились, а в лучшую или худшую сторону – каждый их поклонник решает сам для себя.

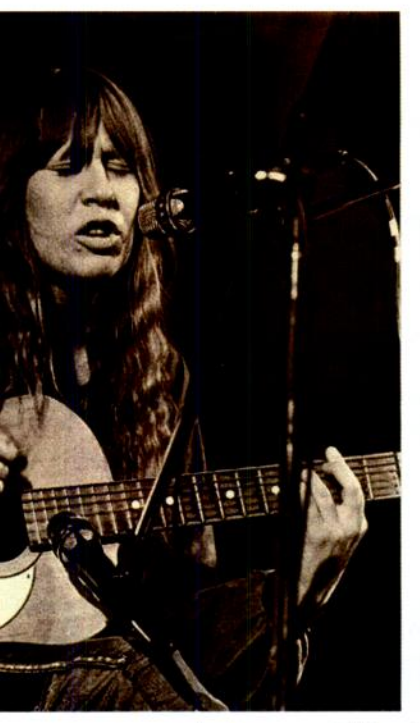


Поневоле поверишь утверждению «Рок-н-ролл мертв, а я еще нет» Бориса Гребенщикова, бессменного лидера **«Аквариума»** (*www.aquarium.ru, www.planetaquarium.com*), ставшего гуру в 70–80-е годы, а заодно – и идейным вдохновителем многих русских рок-групп. Где они сейчас? Попробуйте зайти в любой магазин, торгующий музыкальными компакт-дисками, и спросить, к примеру, «что-нибудь **«Зоопарка»** (*mike.freelines.ru*). Ручаюсь, почти наверняка ответом вам будет недоуменный взгляд продавца, вопрошающий «Кого-кого?». А ведь «Зоопарк» многими критиками назывался весьма значительным явлением в российской рок-музыке 80-х годов, а ее лидер Михаил Науменко (умерший 27 августа 1991 г.) – одним из лучших российских исполнителей рок-н-ролла. Еще худшая участь (как в плане известности, так и преждевременной смерти) постигла **Яну Дягилеву** (*www.yanka.newmail.ru*), трагически погибшую 5 мая 1991 г. Эта певица была одной из самых известных исполнительниц панк-рока, которую буквально боготворила молодежь, презиравшая всех и вся и плевавшая на официальные авторитеты. Сейчас же о ней знают только те, кому в свое время посчастливилось обзавестись любительскими копиями немногочисленных магнитоальбомов этой действительно неординарной певицы.

Вообще, говоря о русском роке, нельзя не отметить, насколько «популярна» среди музыкантов преждевременная смерть. Подхватив оброненную западными рок-звездами Джимом Моррисоном, Джими Хендриксом, Марком Боланом, Дженис Джоплин, Джоном Ленноном эстафетную палочку, судьбу Майка Науменко и Янки Дягилевой разделили умерший 9 июля 1996 г. создатель проекта «Поп-механика» **Сергей Курехин** (*kuryokhin.spb.ru*), погибший 15 августа 1990 г. в автокатастрофе Виктор Цой (**«Кино»**, *kinofan.hotmail.ru, kino.isa.ru*), утонувший 6 августа 1986 г. скрипач группы «Аквариум» Александр Куссуль, выбросившийся из окна 17 февраля 1988 г. **Александр «СашБаш» Башлачев** (*members.xoom.com/sashbash/index.htm*) – гениальный поэт, сумевший объединить русскую поэзию с современной рок-музыкой... Буквально во время написания этой статьи пришла трагическая весть – 29 июня во время концерта от сердечного приступа умер Андрей «Дюша» Романов, один из старейших музыкантов «Аквариу-

В БЛОКНОТ СЕТЕГОЛИКА

Тексты песен
www.songs.ru
Тексты с аккордами
www.rockchords.newmail.ru/
www.accords.ru
tab.kulichki.net



В БЛОКНОТ СЕТЕГОЛИКА

Группы, не упомянутые в статье

«Ва-Банкъ»
vabanka.da.ru
www.frsd.ru/vabank
«Гражданская Оборона»
www.geocities.com/RainForest/8141/go.htm
www.grob-records.go.ru/index.htm
«Калинов Мост»
km.hotmail.ru
www.most.cis.ru
«Неприкасаемые»
neprikasaemye.nm.ru
«Ноль»
www.nol.spb.ru
«Пикник»
www.piknik.spb.ru
«Секрет»
www.angelfire.com/ne/thesecret
«Телевизор»
televizor.narod.ru

ма», игравший в группе с 1973 г. Роковое правило, сформулированное еще Владимиром Высоцким, – «кто кончил жизнь трагически, тот истинный поэт» – похоже, по-прежнему в силе.

Изначально эта статья задумывалась как своеобразное продолжение обзора Александра Птицы «Прощай, американский пирог...» («Домашний ПК», № 6, 2000), я даже продумывал аналогичные варианты, пытался найти похожие на American Pie русские песни... Однако в итоге мне пришлось от-



казаться от этой идеи – все вещи, которые удалось вспомнить, это «Песня простого человека» Майка Науменко да «Тоталитарный рэп» Кости «Доктора» Кинчева (**«Алиса»**, *www.alisa.ru*), причем и в первой, и во второй упоминалось не более пяти-шести групп – выборка, прямо скажем, не ахти. Почему так – точно не скажет никто, а догадок и предположений можно выдвинуть какое угодно количество – от изначальной обособленности, изолированности наших команд (что, надо сказать, не соответствует действительности – вспомнить хотя бы легендарный Ленинградский рок-клуб, в котором начинали свою творческую деятельность многие ставшие впоследствии популярными команды), и до различий во взглядах на предназначение рока у наших и западных музыкантов.

Дело в том, что в России во времена расцвета андеграунда (70–80-е гг.) существовали гораздо более актуальные темы, нежели какая-то абстрактная история музыки. Нынешней свободой слова тогда и не пахло (это так, на всякий случай, если кто уже не помнит или просто не застал те времена), все «официальные» тексты, исполняемые на сценах любого размера и значимости, просто обязаны были пройти через жесточайшую цензуру, и любые, даже самые робкие ростки инакомыслия безжалостно искоренялись. Например, даже среди поклонников группы **«Наутилус Помпилиус»** (*www.nautilus.ru*) мало кто знает о том, что в песне «Скованные одной цепью» изначально были слова «За красным восходом – коричневый закат», однако под давлением властей Вячеславу Бутусову пришлось «перекрасить» закат в нейтральный розовый цвет и избавиться, таким образом, от опасной ассоциации. Неудивительно поэтому, что свободолюбивые, временами даже бунтарские песни подпольных групп так разительно отличались от выхолощенных текстов официальных





русских «рок-групп» – приснопамятных ВИА (например, тех же «Землян», о которых «Зоопарк» в свое время пел буквально следующее: «Я не люблю «Землян», я люблю только любительские группы!»). Про это время, когда рок-музыканты фактически существовали на полулегальном положении и «тусовались» в уже упомянутом Ленинградском рок-клубе, про отношение к ним властей хорошо сказал Олег Гаркуша – лидер группы **«Аукцыон»** (*www.auktyon.ru*) и просто незаурядная личность: «Как-то был еще очередной налет комсомольских банд в Рок-клуб. До этого были повязаны Гребенщиков, Цой, Адасинский и др. Мне об этом сказал оперативник. Смазливый и разговорчивый. И опять то же самое. Почему галстук обрезанный, очки, пэйсы? Все то же. Отпустили, пригрозив в следующий раз очки сломать, галстук изъять, пэйсы обрезать. Позже видел его в Рок-клубе, на концерте. Естественно, не поздоровался. Он обиделся. Я его послал. Культурно, конечно». Гораздо меньше повезло **Жанне Агузаровой** (*www.gssmp.sci-nnov.ru/medfarm/ser*) из группы **«Браво»** (*www.bravo.zvuki.ru*), один из концертов которой в далеком 1984 г. закончился... в местном отделении милиции, где музыканты писали объяснительные по поводу того, кто организовывал концерт и кем распространялись билеты. Агузарова же, из-за проблем с московской пропиской, была арестована и несколько месяцев провела в следственном изоляторе.

При такой «насыщенной событиями» жизни неудивительно, что отечественные музыканты находили для песен темы интереснее, чем история рок-музыки. Большой популярностью, естественно, пользовался так называемый социальный рок, яркими представителями которого являлись все те же «Нау» (в особенности раннее их творчество), «Алиса», **«Воскресение»** (*www.voskresenie.ru*), **ДДТ** (*www.ddt.ru*). Также в моде были «новая волна» вообще (куда можно без зазрения совести относить буквально каждую вторую русскую рок-группу) и «неоромантика» в частности, одним из самых известных исполнителей которой был ранний Виктор Цой, а также рок-н-ролл (правда, в России в это понятие по традиции вкладывается несколько другой смысл, нежели во всем остальном мире), который играл уже упомянутый «Зоопарк»...

Но хватит о прошлом. Записи, как и рукописи, не горят. Так что ставьте в магнитофон кассету с любимым альбомом и пройдитесь по ссылкам, приведенным в этой статье. ■

Детский Internet?!

Лилия Безгубенко

Когда я получила новое редакционное задание – сделать обзор Web-страничек с детской тематикой, то сначала подумала, что главный редактор просто решил надо мной подшутить. Ведь согласитесь, представить себе обычного ребенка, с увлечением пробирающегося по дебрям Сети в поисках интересной истории или новой игрушки, даже сегодня достаточно сложно. Да и сам Internet, мне казалось, не похож на детскую площадку для развлечений.



Однако задание есть задание, и его в любом случае нужно попытаться выполнить. Поэтому, не мудрствуя лукаво, я приступила к поиску информации. И тут выяснилось, что большинство русских и украинских поисковых серверов откликаются на запрос «Дети». Правда, нельзя сказать, что результаты подобного поиска пригодятся именно детям. У меня, во всяком случае, сложилось впечатление, что наиболее интересные детские сайты все-таки в большей степени ориентированы на родителей («Домашний ПК», № 11, 1999).

Но надежда, как известно, умирает последней, потому, продолжив поиски, я натолкнулась на настоящий Клондайк: Web-сайтов для детей, созданных как взрослыми, так и детьми, отыскалось столько, что рассказать обо всех просто не представляется возможным. Поэтому опишу только самые яркие впечатления от путешествия по «детскому» Internet.

В русскоязычных поисковиках вам предложат посетить «**Каталог детских ресурсов**», который находится по адресу *www.kinder.ru*. И пусть вас не введет в заблуждение несколько скучноватое оформление сайта, поскольку за таким непрезентабельным фасадом скрывается море полезной и увлекательной информации. Тут и спорт, и юмор, и путешествия, и моделирование, и наука, и образование... С помощью «Каталога детских ресурсов» можно найти себе друга, оставив запись в «Книге друзей». Если же ваш ребенок мечтает продолжить образование за рубежом, просмотрите ссылки в соответствующем разделе.

Хочется обратить ваше внимание и на другие каталоги детских ресурсов Internet. Это прежде всего **каталог «Мафия»** (не пугайтесь, там нет абсолютно ничего криминального) – *wwwwin.top100.mafia.ru/catalog/13-0.htm*, а также детский раздел на сервере «**Лист.ру**» – *www.list.ru/catalog/10926.html* и каталог «**Мир Детства**» – *www.at-rus.ru/rus/themes.asp?id=143*. Мне же больше всего пригодилось собрание ссылок «**Дети» от Веселой»** – *www.angelfire.com/ma/Calflove/baby.htm*. Здесь собраны ссылки и на англоязычные поисковые серверы детской направленности. Поэтому если вы стремитесь максимально расширить область поиска интересных сайтов для нежно любимых чад, отправляйтесь по таким адресам: *www.advocacy-net.com/kidstufmks.htm*, *www.kidlink.org/english/general/index.html*, *www.infotreks.com/kidstuff.html*, *www.kidsvista.com*, *www.yahooligans.com*, *www.kidscom.com*.



Я, естественно, прежде всего искала Web-сайты, интересные моим сыновьям. Они у меня еще дошкольники, поэтому внимание уделялось игровым, развлекательным ресурсам. Самых высоких похвал удостоился детский сайт «**Игровая комната**» (*playroom.chat.ru*). Это целая коллекция кроссвордов, загадок, головоломок, ребусов. А еще здесь собраны тексты песенок.

Подсказать занятым родителям идеи для детского праздника и не только сможет сайт «**Выгони из дома скуку**». В разделе «Игры» (*www.hole.ru:8080/~rukh/games/childgames/index.htm*) представлены описания веселых игр для дождливой погоды, игр во дворе, развивающих игр и забав для лета и зимы. А о том, как создать свой домашний театр, смастерив собственными руками кукол, поведает раздел «Театр» (*www.hole.ru:8080/~rukh/games/hometheatre*). Вам даже не придется ломать голову над репертуаром такого театра – стоит всего лишь посмотреть сценарии мини-спектаклей.

Море положительных эмоций гарантировано при посещении галереи «**Кудесники**» (*www.kudesniki.ru/gallery/*). Обратите внимание, с какой любовью подобраны детские рисунки для этой коллекции. Кстати, вы тоже можете попробовать разместить творения своих чад на страницах «Кудесников». Кроме того, в собрание галереи включены стихи для детей и большая подборка детских изречений. Читая эти перлы, я хохотала до слез!

Вообще, игр в Internet можно найти несметное количество. Главное, не оставить такие находки без внимания. И тогда праздников и у нас, взрослых, и у наших малышей станет значительно больше.

Хотите попробовать себя в роли массовика-затейника, откройте страничку памятных событий – *if-site.com/xdays/*. Пригодится вам также сборник игровых и развлекательных апплетов, размещенных в еще одной игровой комнате, – *www.games.khv.ru/playroom/*.

В число самых веселых сайтов, в который включены и ссылки на игры в режиме on-line, входит сайт **медвежонка Билли** (*www.billy-*

bear4kids.com). Красочно оформленный, с огромной коллекцией открыток и подборкой забавных картинок, этот сервер не оставит равнодушным никого. Здесь ребята найдут разнообразные игры и описания веселых праздников. Кроме того, на сайте дано подробное объяснение, как защитить собственные странички от... недремлющего родительского глаза! Так что если обнаружите засекреченные файлы, не удивляйтесь.

Прекрасную возможность поиграть в любимые игрушки предоставляет малышам всемирно известная компания **Lego**, разместившая на своем сайте не только информацию о новых товарах, но и различные компьютерные игры (*www.lego.com*).

Поиграть и заодно проверить собственную эрудицию малыши смогут на развеселой страничке *www.pimpernel.com*. А вот адрес еще одного игрового суперсайта для малышей – *www.bonus.com*.

Ну и конечно же, вряд ли найдется ребенок, который не любит мультфильмы. Они никогда не надоедают, их можно смотреть по нескольку раз. Наверное, поэтому такими популярными являются и сайты любимых мультяшек. Меня, например, просто поразила страничка компании **Уолта Диснея** (*www.disney.com*). Здесь доступны почти все знаменитые мультфильмы компании в виде диафильмов, можно также скопировать на свой ПК понравившиеся видеофрагменты. А как здорово поиграть с героями фильмов Диснея (*www.disney.go.com/activities/*)!

Существуют и странички отечественных мультфильмов. И хотя они уступают по содержанию своим заокеанским «коллегам», думаю, ребята с не меньшим удовольствием погостят в «**Простоквашино**» (*www.prostokvashino.com/index.htm*) или проведают «**Чебурашку**» (*cheburpolyn.kiae.su*).

Приятно провести время можно и с героями комиксов, сородичами мультфильмов. Великое множество забавных рисованных историй на все случаи жизни собрано на **российском сайте комиксов** – *www.comics.ru*. Сюда же создатели поместили несколько рассказов о происхождении вещей. Прочтите их непременно (*www.comics.ru/Klad/*). Но вдруг и там вы не найдете ответов на вопросы своих почемучек, тогда отправляйтесь на занимательную страничку **«Что как работает?»** – *www.howstuffworks.com*.

Если вам еще не наскучили рассказы «Домашнего ПК» о программах компании Dorling Kindersley, обязательно посмотрите сайт **«В гостях у мохнатого мамонта»** (*www.nd.ru/dk/*). Это российская версия сайта DK, созданная в содружестве с «Новым диском». Жаль только, что не всем продуктам английского издательства нашлось здесь место.

С каждым днем в нашей стране появляется все больше **электронных магазинов**. Делать в них покупки при наличии определенных условий не менее приятно, чем в обычных супермаркетах. Предложите ребенку выбрать что-нибудь из огромного ассортимента таких магазинов: *www.kidstuff-tx.com* – детская одежда для всех возрастов; *www.shopastreet.com/kids.htm*; *www.wildheart.com*; *www.kenga.ru*; *www.bean-stalk.com* – игрушки и одежда; *www.appletreekids.com* – книги для дома; *bolero.ru* – книги, журналы, видео, ПО, DVD.

Надеюсь, что с помощью нашего журнала вы уже подобрали себе место на карте мира, куда обязательно отправитесь. А чтобы ваши дети не скучали, ожидая отпуска, предложите им совершить путешествие с помощью Internet. Сайт виртуальных путешествий к вашим услугам – *www.caravan.ru/~gala/vip/*. Ребята смогут увлекательно провести время в поисках русалок или Эльдорадо, на прогулке по русскому лесу или Огненной Земле. Здесь также есть интереснейшая экскурсия по Алмазному фонду России.



Не забыли создатели детских ресурсов Сети и о подростках. Странички для школьников не менее интересные, чем для малышей. «Все, что нужно подростку в жизни» – таков лозунг странички с детским названием **«Колобок»** (*www.kolobok.ru*). Кроме традиционного чата, сюда поместились рубрики «Кино» с «прикольными» пересказами сюжетов новых фильмов, «Спорт», «Юмор», «Мода», «Игры» и др.

Подростков за океаном донимают те же проблемы. Просмотрев, к примеру, сайт **«Из детской жизни»** (*www.kidslife.com*), я узнала, чем кошки лучше собак, как усовершенствовать свой велосипед перед летним сезоном, получила несколько советов, как заработать деньги, купая соседских собак, и что можно сделать с Барби своей сестры. В общем, масса полезных вещей.

Аналогичная страничка для девочек – *www.agirlsworld.com*, на которой размещена информация о последних тенденциях в мире моды, о том, как лучше организовать собственный досуг, а также находятся ответы на самые волнующие вопросы.

На всех подростковых страничках предусмотрена возможность виртуального общения. Но существует и отдельный **сайт для знакомств** и обмена почтой – *www.freezone.com*. А знаете ли вы об опасности знакомств в Internet? Если нет, то вам обязательно стоит открыть страничку **«Внимание! Интернет!»** и показать ее детям (*forkids.da.ru*).

Очень понравился мне сайт для школьников и дошколят **«От A до Z»** (*www.atozkidstuff.com*). Информация, собранная на нем, настолько разнообразна, что каждый найдет для себя что-нибудь полезное.



Пожалуй, стоит обратить внимание и на сайты не совсем развлекательные. Ведь лето имеет привычку быстро и, главное, неожиданно заканчиваться.

А там опять школа, уроки и домашние задания. Поэтому сохраните где-нибудь адрес странички **«В помощь школьникам»** – *www.cyberkids.com*. На ней собраны ссылки, которые помогут ребятам осилить гранит науки. Например, *www.homeworkhelp.com* – это серия уроков с интерактивной анимацией, играми, аудио- и видеофрагментами, *www.tutornet.com* – виртуальный класс, позволяющий общаться с реальными учителями. Пригодятся вашим ученикам и другие сайты: *www.homeworkcentral.com*, *www.studyweb.com*. Надеюсь, что вы по достоинству оцените и сайт *www.study.ru*, на котором уместились обучающие программы по английскому языку, уроки, тесты, информация о специальных языковых экзаменах FCE, TOEFL, IELTS, CAE.

И еще несколько адресов страниц в Сети, которые невозможно не упомянуть. Они достойны внимания ваших детей – *www.now2000.com/kids/index.shtml* и *www.kidsdomain.com/kids.html*.

Сегодняшний обзор я писала для того, чтобы поделиться своим открытием – Internet не бывает только для взрослых, нашим детям вполне по силам самим путешествовать по лабиринтам Сети. Мы только немножко им в этом поможем. ■



Лексикон. Часть 2

Александр Птица



Опытные «сетяне» отлично знают, что Internet – это и электронная почта, и болтовня на IRC, и общение посредством ICQ. Но «неофитам», только-только прошедшим посвящение в клан «подключившихся», самым чарующим и удивительным кажется возможность свободно «плавать» в информационном море, а точнее, подобно пауку скользить по невидимым нитям-линкам, связывающим в единое целое всю Всемирную Паутину, то есть WWW (World Wide Web). Она и стала основной темой очередной «серии» нашего «Internet-лексикона», стартовавшего в прошлом номере.

Wce-Wce-Wce о WWW

Cookie – в переводе означает «печенье». Сообщение, посылаемое Web-сервером Web-броузеру. Последний сохраняет его в текстовом файле на компьютере пользователя и всякий раз при дальнейшем запросе документов



с того же сервера отправляет его туда. Основная цель «печенья» – идентификация пользователей и персональная настройка Web-страниц. Чаще всего в таких случаях пользователю предлагают заполнить некую форму, после чего «куки» «поселяется» на его компьютере и во время следующего визита после получения информации с машины юзера сервер «точно знает, кто к нему пришел и что ему надо показать». Некоторые осторожные сетяне любят отключать в своих броузерах функцию работы с cookies, считая, что они могут послужить лазейкой для злоумышленников.



HTML – сокращение от **H**yper**T**ext **M**arkup **L**anguage *(*язык разметки *гипертекста)*. Большинство *Web-страниц* фактически представляют собой текстовые файлы, в которых расставлены HTML-*теги*, «подсказывающие» *броузеру*, каким образом отображать те или иные элементы данной страницы, как разбивать текст на абзацы, как модифицировать шрифты, где должны стоять *гиперссылки*. Короче говоря, именно HTML-код делает Web-страницу такой, какой вы ее видите на экране.

HTTP – сокращение от **H**yper**T**ext **T**ransfer **P**rotocol *(*протокол передачи *гипертекста)*. HTTP определяет характер форматирования и передачи сообщений, а также действия, которые должны «выполнять» *Web-серверы* и *броузеры* в ответ на те или иные команды. Например, когда в адресную строку броузера вы вводите *URL* нужного Web-ресурса, то Web-серверу посылается команда, заставляющая его «извлечь» запрошенную Web-страницу и передать ее на ваш компьютер.

Mozilla – первоначальное название *Web-броузера* от Netscape, ныне известного как Navigator. Некоторые утверждают, что это таинственное имя является результатом склейки начала и конца двух слов **Mo**saic и God**zilla** **(**то есть «убийца Mosaic»**)**. Если вспомнить, что до появления Навигатора самым распространенным броузером был именно Mosaic, то с этой мыслью вполне можно согласиться.

Когда в 1998 г. Netscape приняла решение открыть исходные коды Navigator, то группа, ответственная за это мероприятие, была названа mozilla.org (с *Web-сайтом*, находящимся по тому же адресу).



А еще Мозиллой кличут симпатичное динозавроподобное существо, своеобразный талисман броузеров от Netscape. Попробуйте в адресной строке Навигатора набрать *about:mozilla*, и вы увидите нечто очень интересное.

URL – сокращение от **U**niform **R**esource **L**ocator (унифицированный, или универсальный, локатор ресурса). Так называют «глобальный» адрес документа или другого ресурса в *World Wide Web*.

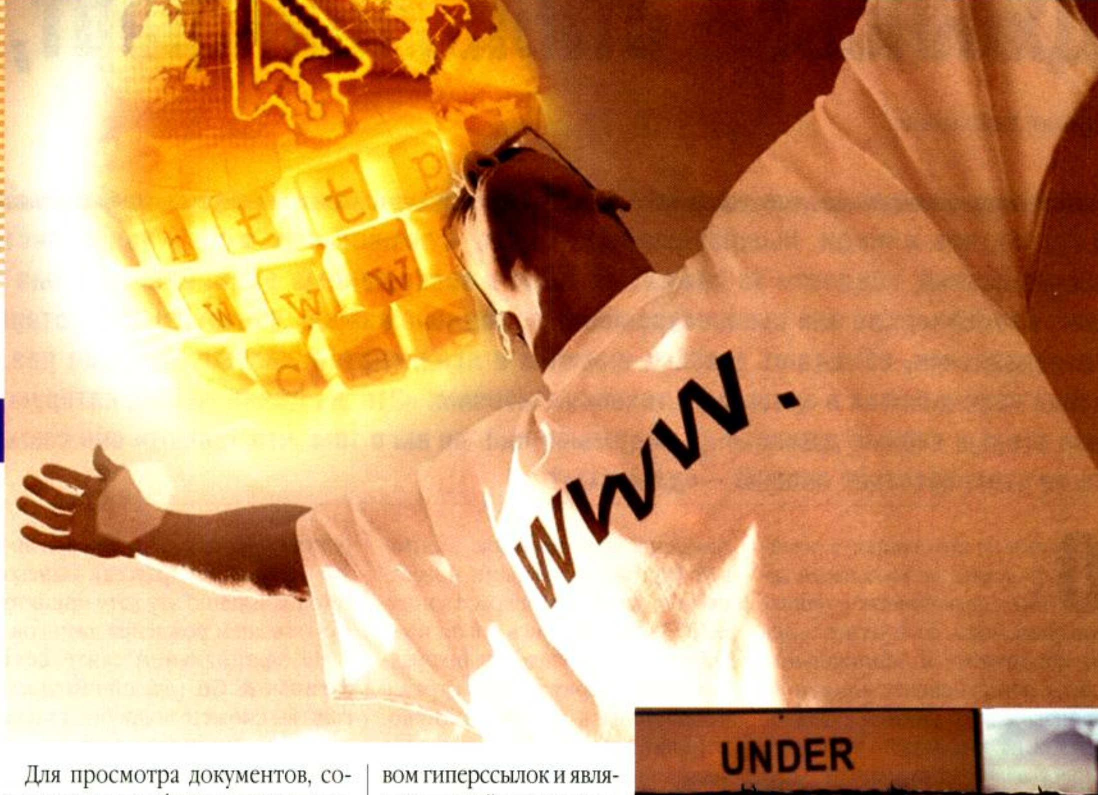
Первая часть URL указывает на протокол, а вторая определяет *IP-адрес* или *доменное имя*, по которому расположен запрашиваемый ресурс.

К примеру, если проанализировать URL *http://www.itc.kiev.ua/dpk/index.phtml* (адрес домашней страницы нашего журнала), то можно сказать, что, «переварив» эту строчку, Web-сервер, на котором физически размещена страница, «отдаст» ее вашему броузеру по протоколу *HTTP*. А строка вроде *ftp://ftp.ea.com/pub/easports/demos/fifa2000/fifa2000demo.exe* тоже есть не что иное, как URL, указывающий на лежащий «глубоко в недрах» целого дерева поддиректорий сервера Electronic Arts файл fifa2000demo.exe, который страждущий пользователь желает загрузить на свой компьютер по протоколу *FTP*.

Web-броузер, броузер – прикладная программа, предназначенная для «извлечения» и отображения *Web-страниц*. Первые броузеры умели показывать лишь текстовые документы, но современные программы (MS Internet Explorer, Netscape Navigator, Opera) способны отобразить Web-странички, созданные с помощью «модных» технологий во всем аудиовизуальном блеске. Правда, в некоторых случаях (например, для просмотра Flash-страниц) для этого к броузеру должны быть подключены соответствующие программные модули, так называемые plug-ins.

Web-портал – крупный *Web-сайт*, предлагающий множество разнообразных сервисов типа бесплатной *электронной почты, фо-*





румов, поисковых машин, онлайновых магазинов и т. п. Практически все Web-ресурсы, снискавшие себе славу как поисковые машины и Web-каталоги (Yahoo!, Altavista, Lycos, Excite и другие), в настоящее время превратились в порталы.

Web-сайт – английское слово «site» означает «место, локация». Сайтом во Всемирной Паутине принято называть комплекс взаимосвязанных одной темой Web-страниц. Совершенно необязательно, чтобы все файлы, входящие в состав сайта, находились на одном и том же Web-сервере. По гиперссылкам всегда можно перейти к документу, «лежащему» на другом компьютере.

Web-сервер – компьютер, подключенный к Internet, *хранящий Web-страницы* и другие файлы и «отдающий» их по запросам пользователей. Каждый Web-сервер имеет IP-адрес. В принципе любой компьютер можно сделать Web-сервером, установив на него соответствующее серверное программное обеспечение и подключив к Сети. Существуют как коммерческие, так бесплатные и условно-бесплатные серверные пакеты.

WWW – сокращение от **W**orld **W**ide **W**eb (Всемирная Паутина), система *Internet*-серверов, поддерживающих документы, особым образом отформатированные с помощью языка *HTML* и включающие *ссылки* на другие файлы различных типов (графика, звук, видео). Таким образом, перемещение от одного документа к другому происходит после щелчка мышью по активному участку документа, содержащему ссылку.

Для просмотра документов, составляющих информационное наполнение WWW, используются специальные прикладные программы, именуемые *Web-броузерами* (или просто *броузерами*).

Гипермедиа – расширение понятия *гипертекст*. Термин применяется к документам, в которые включаются не только текстовые элементы, но и графика, звук, видео и т. п. *World Wide Web* можно считать до определенной степени гипермедийной системой, поскольку поддерживаются графические гиперссылки и ссылки на аудио- и видеофайлы. Разрабатываются новые гипермедийные системы, в которых будет реализована возможность ссылок «изнутри» компьютерного видео.

Гиперссылка, ссылка, линк – элемент Web-документа, «привязанный» к другому фрагменту данного документа или к совершенно иному документу. Обычно для того, чтобы проследовать по ссылке, достаточно «кликнуть» мышью по соответствующему активному участку. Гиперссылки – это один из самых существенных элементов любой гипертекстовой или гипермедийной системы, включая WWW. Именно легкость перехода от одного документа к другому посредством гиперссылок и является одной из причин, по которой World Wide Web завоевала всемирную популярность.

Домашняя страница – 1) «Титульная» страница любого *Web-сайта*, на которую пользователь попадает, набрав в адресной строке его *URL*. Чаще всего служит своеобразным оглавлением информационного наполнения сайта и облегчает навигацию по его разделам.

2) Web-страница персонального характера, на которой ее владелец имеет право «вытворять» все что душе угодно (исключая, конечно, противозаконные вещи). В большинстве своем домашние страницы отдельных сетян представляют интерес разве что для родственников и знакомых, но бывают случаи, когда частные домашние странички становятся уважаемыми и активно посещаемыми Web-ресурсами благодаря своему контенту.

Паук, робот – программа, автоматически посещающая Web-страницы. Обычно используется для пополнения баз данных, на которых основана работа *поисковых машин*. Поскольку большинство Web-страниц содержит *линки* (*ссылки*) на другие страницы, то начав с какой-то из них, паук-робот может добраться по ссылкам достаточно далеко. Крупные поисковики «пользуются услугами» нескольких пауков, работающих одновременно.





Поисковая машина (search engine) – программа, «сканирующая» документы на предмет поиска в них указанных ключевых слов и возвращающая список документов, в которых данные слова были найдены. В двух словах работу поисковой машины можно описать так. Программы-*пауки* извлекают изрядное количество документов, а затем программы-индексаторы «читают» эти документы и на основе слов, содержащихся в них, составляют перечень (индекс).

ППП – Повсеместно Протянутая Паутина. Термин, предложенный в 1996 г. первым заслуженным пенсионером *РуНета* Маем Иванычем Мухиным для обозначения *WWW* в русском языке. ■

Джинсы – стиль, комфорт, легенда

Елена Хархалис

Джинсы, как и люди, бывают разные. Новые – символ надежды и уверенности, старые – олицетворение воспоминаний, гордости за прожитые годы и совершенные дела. Они, светлые или темные, синие или черные, классические или суперсовременные, подобно камню, умеют красиво стареть, и даже будучи изрядно потрепанными, обладают особым шармом и привлекательностью. Сколько раз, взглянув на них, мы мысленно переносимся в прошлое и тихонько шепчем: «Это же целая жизнь, которую мы прожили вместе с вами, мои старые верные джинсы». А задумывались ли вы о том, что «знают» они сами? И какая история скрывается за этим простым словом – «джинсы»?

Ответ на этот вопрос я решила искать не во всевозможных справочниках и энциклопедиях моды, а в Internet. Здесь вы обнаружите и официальные сайты известнейших компаний, производящих джинсы (каталог ссылок на них можно найти по адресу *www.4jeans.com*), и статьи, посвященные их истории, и последние новости из мира моды, касающиеся этого вида одежды (например, *secure.rbc.ru/documents/ dmir/25/025s95jb. html*), советы по выбору и уходу (*www.spros.ru/infoteka/jeans/jeans_adv.htm*) и даже сведения о мероприятиях, финансируемых джинсовыми «китами», вроде **«Пива, фисташек и джинсовых зрелищ!»** (*www.samara.ru/~Samara/beer.html*).

А начиналось все еще в середине XIX в., когда уроженец немецкого городка **Буттенхейма** (*www.buttenheim.de*) Леви Страусс, как и множество его современников, желающих быстро разбогатеть, отправился в Нью-Йорк и занялся там семейным бизнесом – оптовой торговлей товарами повседневного спроса для переселенцев. В 1853 г., набравшись опыта и услышав о начале «золотой лихорадки» в Калифорнии, Леви Страусс отправился в Сан-Франциско, хорошо понимая, что торговля со старателями может стать золотой жилой сама по себе.

В 1872 г. он получил письмо от одного из своих заказчиков, портного Джекоба Дэвиса. Тот постоянно обслуживал клиента, у которого все время рвались карманы штанов. Немного подумав, Джекоб решил укрепить их по краям медными заклепками. Способ оказался очень удачным, и со временем его автор решил оформить патент. В своем письме Дэвис предложил Леви Страуссу заплатить за оформление документов и впоследствии совместно пользоваться изобретением. Патент был получен 20 мая 1873 г. (здесь могут быть некоторые неточности, так как землетрясение и пожар 1906 г. почти полностью уничтожили архив компании Страусса). Однако сегодня именно эту дату принято считать днем рождения джинсов.



На официальном сайте **Levi Strauss & Co** (*www.levistrauss.com*) вы сможете подробно узнать обо всем, что касается прошлого и настоящего компании – от биографии ее основателя до размеров средств, выделенных на благотворительные цели в текущем году.

Джинсы «Levi's» были первыми, но не единственными. В 1889 г., в штате Канзас, Генри Ли основал компанию **Lee** (*www.leejeans.com*), которая вскоре стала одним из наиболее популярных и массовых производителей джинсов. Их покупателями были фермеры, наемные рабочие и ковбои. Ли впервые в 1926 г. начал применять молнии взамен привычных пуговичных застежек, а в 1933 г. представил зимнюю джинсовую куртку стиля «Аляска» со стеганой подкладкой для дополнительного утепления.

Третьей была основана фирма «Blue Bell Overall Company» (1904 г.), которая впоследствии трансформируется в популярный ныне **Wrangler** (*www.wrangler.com*). Благодаря прочности материала и отличному внешнему виду они стали любимой маркой ковбоев, участвующих в родео, и даже их своеобразной «визитной карточкой».

После Второй мировой войны американская поп-культура начинает распространяться в Европе и Азии. Появляется мода на жевательную резинку, сигареты с фильтром, рок-н-ролл и, конечно же, джинсы. Возникли первые местные компании, производящие джинсовую одежду. Первые в мире ковбойские штаны, изготовленные не в Америке, а в Европе, точнее в Германии, в маленьком городке Кюнзельсау неподалеку от Штутгарта, появились в 1949 г. Их представила только что образовавшаяся компания **Mustang**. Сегодня она известна и в Америке, и в Европе, и на Востоке. Так, самый интересный информативный, а главное русскоязычный, сайт, посвященный джинсам этой марки, создала торговая группа **Le Roy** (*www.mustang-lrp.com*), дистрибьютор продукции Mustang на территории Сибири и Дальнего Востока.

Еще одна страница в истории джинсов написана французским предприятием **Guess Inc** (*www.guess.com*). Оно навсегда изменило мнение о том, что джинсы годятся лишь для работы, изготовив первую модель стиля «sexy», которая впоследствии стала знаменательным явлением в мире моды.

На этом наше путешествие в Internet за джинсами не заканчивается. Адреса официальных сайтов других производителей нетрудно найти с помощью любой поисковой системы. Скажу только то, что каждый из них основательно потрудился при создании своего виртуального офиса. ■


игротека
discoteka

Город-сказка, город-мечта

Ирина Вигор

Киев... Древний и вечно молодой город. За всю свою историю он видел радость и скорбь, победы и поражения, всемирную славу и забвение. Подобно Фениксу, он возрождался из пепла снова и снова, каждый раз наряжаясь в изысканные одеяния нового времени и обретя в итоге особый шарм и привлекательность.



Прошлое Киева представляет немалый интерес для ученых, работающих в самых разных областях, – историков, археологов, искусствоведов. Это люди, искренне преданные родному, любимому и достойному восхищения городу. Они постоянно что-то ищут, исследуют, доказывают... Плоды их трудов – статьи, монографии, многотомные энциклопедии и... мультимедийные продукты. Не так давно увидела свет первая часть электронной энциклопедии «Київ. Історична енциклопедія» от компании 3Media (*www.3media.kiev.ua*). Цель этого издания – научно достоверное и доступное изложение истории Киева, начиная со времени возникновения первых поселений на территории современного города и до февральской революции 1917 г. Второй диск, освещающий сложнейший период от 1917 г. до наших дней, находится в стадии разработки, но, к сожалению, появится еще не скоро.

Эта энциклопедия – настоящий кладезь информации. Как утверждают авторы, такого количества материала вы не найдете ни в одном печатном издании, посвященном Киеву. Ее информативность лучше всего выразить цифрами: 800 биографий выдающихся лич-



ностей, 600 исторических справок, 500 описаний архитектурных объектов, 400 статей о киевских организациях и предприятиях, 100 карт-реконструкций города и его окрестностей в разное время, 50 рассказов о важнейших исторических событиях, более 2500 иллюстраций. Все тексты написаны не только интересно и увлекательно, но и с величайшей научной достоверностью – каждый факт тщательно проверен и подтвержден авторитетными учеными. Тексты энциклопедии представлены на двух языках – украинском и русском. Их литературное качество в обеих версиях не вызывает никаких замечаний. Заслуживает одобрения и стильный дизайн пользовательского интерфейса, а также тонко подобранная музыка – вещи, которые играют далеко не последнюю роль при оценке мультимедийного продукта.

Сведения в энциклопедии сгруппированы в 16 разделов, соответствующих основным вехам истории Киева. Большинство тем традиционно для издания, посвященного прошлому Украины и ее столицы. Это основание города, период могущества и упадок Киевской Руси, властвование литовских князей и польских королей, эпоха восстаний и войн запорожских казаков, пребывание Украины в составе Российской империи. Однако в энциклопедии есть множество разделов, излагающих исторические факты в достаточно оригинальном разрезе, например «Деньги и храмы Ивана Мазепы», «Киевская крепость: деньги на ветер», «Пожар и перестройка Подола». Круг интересов разработчиков программы чрезвычайно широк.

Огромное количество гипертекстовых ссылок подчеркивает всю серьезность подхода авторского коллектива энциклопедии к своей работе. Я очень удивилась, когда увидела ссылку на определение термина «готика», читая материал о киевском железнодорожном вокзале. Создатели исторических энциклопедий обычно пропускают подобные «мелочи», считая, что о них и так все знают.

Особое внимание следует обратить на карты и планы города, которые, на мой взгляд, являются главным достоинством энциклопедии. Они проведут вас по улицам Киева разных исторических эпох. Некоторые из них, соответствующие более поздним периодам, можно сопоставить с сеткой современных улиц и таким образом узнать, что изменилось с тех пор. Кстати, особенно интересны карты расположения археологических памяток.

В целом, этот диск наверняка пригодится учителям, студентам и школьникам. Он очень полезен как дополнительное пособие по истории и для общеобразовательных школ, и для высших учебных заведений. Ну и, конечно же, диск незаменим для всех тех, кто любит Киев и хочет больше узнать о прошлом этого вечного города на Днепре. ■

Название «Київ. Історична енциклопедія»
Разработчик-издатель 3Media
«ДПК»-рейтинг 

ОТВЕТЬ НА ВОПРОС — ПОЛУЧИ ПОДАРОК!

1. Когда состоялось торжественное прибытие первого поезда на вокзал в Киеве?
а) 18 февраля 1870 г.,
б) 25 июня 1918 г.,
в) 3 мая 1894 г.

2. При осаде Киева хан Батый применил оружие, которое на Руси получило название «порок». Что это было?
а) таран; б) катапульта;
в) осадная башня.

Присылайте свои ответы по e-mail: **ask@itc.kiev.ua** с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди **всех**, сообщивших правильные ответы на оба вопроса **до 15 сентября 2000 г.**, будет разыгран подарок – диск **«Київ. Історична енциклопедія»**, предоставленный компанией **3Media, www.3media.kiev.ua.** Результаты конкурса будут опубликованы на Web-сайте ITC Online www.itc.kiev.ua 1 октября 2000 г.

Грамотный контракт – половина дела!

Александр Птица

Думаю, любой начинающий предприниматель, даже стартовавший в своем домашнем офисе, спит и видит тот день, когда его фирма выйдет на мировой рынок, станет «субъектом внешнеэкономических отношений» и обзаведется солидными деловыми партнерами.



Сделки с ними, в принципе, могут заключаться и устно, но никакая таможня (согласно нынешнему законодательству нашей страны) не оформит груз без соответствующего контракта. Значит, на деле от такой казалось бы рутинной (но на самом деле достаточно творческой) работы, как составление и подписание контрактов, просто никуда не денешься. Осваивать ее премудрости так или иначе придется.

Вы прекрасно знаете, что успехи в учебе во многом зависят от учителя. Программа «Чтение деловых контрактов» по сути дела объединяет в себе справочник и «обучалку». Каждый из одиннадцати основных уроков, включенных в курс, связан с каким-либо параграфом реального контракта, например «Представление сторон», «Условия платежа», «Упаковка и маркировка». Два заключительных занятия (12-е и 13-е) отданы упражнениям по полному тексту контракта и итоговому тесту.

Процесс обучения построен очень просто и незатейливо (как и интерфейс, имеющий вид блокнота с закладками). Все «вращается» вокруг некоего гипотетического контракта между двумя мифическими фирмами – российской «Рос Холдинг К°» и английской Redways Foreign Trading Company на поставку электроинструментов.

Характер заданий внутри каждого из разделов постоянно меняется, и нет причины полагать, что работа с программой вскоре наскучит пользователю. За примерами далеко ходить не будем. В самом первом уроке «Представление сторон» вам будут предложены задания типа «подберите русские эквиваленты», «выберите правильные ответы», «восстановите пропущенные фрагменты текста» и несколько других вариантов упражнений.



Столкнувшись с затруднениями, не отчаивайтесь – EBC (таково сокращенное наименование программы от английского English Business Contracts) вежливо отошлет вас к грамматическому справочнику и откроет его именно на той страничке, материал которой использован в том самом упражнении, где возникли проблемы. Абсолютно «на своем месте» оказывается и встроенный словарик деловой лексики. Он содержит более 3000 терминов, допускает изменение направления перевода (англо-русский и наоборот), выбор темы и поиск нужного слова.

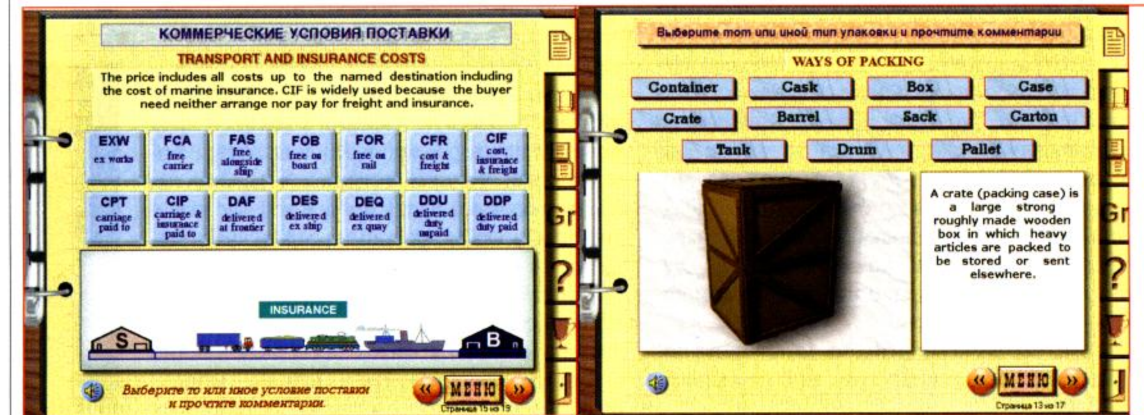
Не стоит думать, что EBC – это скучная и сухая «обучалка» по очень узкой и специализированной теме. Мне, к примеру, понравилось, что в процессе прохождения конкретных уроков обучаемому совершенно ненавязчиво и почти для него незаметно преподносится масса полезной общеделовой информации – о различных формах организации бизнеса (sole trader, public limited company, general partnership и т. п.), о всевозможных вариантах условий поставок, скрывающихся под страшными до поры до времени аббревиатурами CIF, FOB или DDU, о том, как выглядят box, carton, crate, case и какая разница между ними (кстати, все упомянутые виды упаковки называются одним и тем же русским словом «ящик»).

Неплохо реализована и функция контекстного перевода при работе со словами и предложениями в упражнениях. После двойного «мышиного клика» по любому слову появляется контекстное меню с пунктами «Звук», «Комментарии», «Перевод предложения». На мой взгляд, большим плюсом является тот факт, что для озвучения был приглашен настоящий американец.

В плане содержания и методики обучения программа оставляет очень неплохое впечатление. Поэтому вдвойне жаль, что незаурядное содержание «одето» в столь непрезентабельные одежки. Самый большой недостаток EBC – это провинциальный и даже порой раздражающий дизайн (а отрицательные эмоции отнюдь не способствуют качеству обучения). Я прекрасно отдаю себе отчет, что разработчики из Курского педагогического университета вероятно располагали минимальными средствами, но уж издатель, мне кажется, мог бы «вложиться» не только в шикарную коробку, но и посодействовать тому, чтобы работать с программой было более приятно.

Продукт предоставлен компанией «СофтПром»: тел. (044) 242–5300

Название «Чтение деловых контрактов»
Разработчик «Курский Государственный педагогический университет»
Издатель «МедиаХауз»
ДПК-рейтинг ●●●●○



Теория заговора

Сергей Светличный



Протяжный вой сирены разрезал безмятежную тишину коридоров – охранник, которому я всадил в шею иглу с транквилизатором, все же успел добежать до пульта и включить сигнализацию, после чего с чувством выполненного долга свалился под стол. Что ж, тихо пробраться в здание мне не удалось, придется идти напролом.

Название Deus Ex
Разработчик Ion Storm
Издатель Eidos Interactive
Жанр action/RPG

Вдалеке послышались чьи-то возгласы, топот множества ног – служба безопасности начала отрабатывать свое жалование. Внезапно в какофонию звуков ворвались глухие удары, сопровождаемые едва заметным дрожанием пола. Спустя несколько секунд из-за поворота показался охранный бот – неповоротливая махина, под завязку напичканная тяжелым вооружением. Жужжа сервоприводами, он развернулся в мою сторону, разгоняя стволы пулеметов до рабочей скорости, однако меня в коридоре уже не было – я скользнул в заранее присмотренную на этот случай нишу. Через мгновение коридор буквально взорвался, обломок бота пролетел мимо моего убежища и врезался в противоположную стену – мозгов у этой консервной банки явно не хватило для того, чтобы идентифицировать установленную в проходе противотанковую мину. Что бы ни говорили в Пентагоне, боты – это уже вчерашний день военной техники, и конкурировать с интеллектуальными киборгами они не в состоянии.

TOP SECRET
EYES ONLY
THE WHITE HOUSE
WASHINGTON

September 24, 1947.

Так, первый раунд остался за мной, теперь проверим, насколько у этой корпорации хороши охранники-люди – судя по усиливающемуся топоту, они уже близко. Я выглянул из-за угла и тут же спрятался обратно – однако по сдавленным возгласам «О господи, это же Дентон!» и «Спокойно, ребята, мы его сделаем!» стало ясно, что меня заметили. Как же, сделали одни... Я, не глядя, подкинул в коридор парутройку гранат со слезоточивым газом и спустя секунду вышел, щедро поливая беспомощную толпу из автомата.

Когда все было кончено, из-за поворота показался человек в штатском... нет, не человек. Киборг.

– Стареешь, Дентон. – произнес он, улыбаясь. – Раньше бы ты прошел, не потревожив сигнализацию. Тебе следует проверить свои цепи, да откуда у повстанцев специалисты в наноэлектронике?

Плохо дело. Это Уолтон Саймонс, последняя модель, совершенная машина убийства. Мне с ним не тягаться. Улыбка исчезла с его лица, в глазах зажегся красный огонь – он включил систему целеуказания. Не дожидаясь приглашения, я активировал подкожную мономолекулярную броню и включил регенерационные механизмы – бой предстоял жаркий...

Приведенное выше описание боя – не отрывок из фантастического романа и не пересказ фильма в стиле «кибер-панк». Это совершенно рядовой эпизод из новой игры Deus Ex – захватывающего фантастического триллера, великолепной смеси 3D-action и ролевой игры. На первый взгляд, появление безусловного хита от компании Ion Storm, разочаровавшей поклонников шутеров весьма посредственной Daikatana, кажется парадоксальным. Однако следует учитывать, что над этими играми трудились различные команды разработчиков. А если вспомнить, что проект Deus Ex возглавлял Уоррен Спектор (Warren Spector) – человек, приложивший руку к таким великолепным играм, как System Shock и Ultima Undermountain, то все становится на свои места.

Вообще говоря, причастность Уоррена Спектора к «Системному Шоку» в Deus Ex ощущается очень сильно. Опять мир будущего, в котором грань между людьми и роботами постепенно стирается – в мозг вживляются мини-компьютеры (чтобы лучше думалось), в глаза – подсветка (чтобы лучше виделось), в уши – рация (ну, вы в курсе). Здесь негласными хозяевами мира являются мегакорпорации. Нищета, голод и болезни стали обычным явлением, в научных лабораториях проводятся бесчеловечные эксперименты, а любые ростки инакомыслия уничтожаются на корню.

Пожалуй, об одной из корпораций – Majestic 12, или, сокращенно, MJ12 – следует поговорить более обстоятельно, поскольку именно она старается захватить власть над миром. Итак, в послевоенные годы в Соединенных Штатах Америки появление неопознанных летающих объектов стало настолько обыденным, что игнорировать его было просто невозможно. Поэтому в 1947 г. приказом президента США Гарри Трумэна создается секретная правительственная организация, получившая название Majestic 12. Ее задачами являлись поиск, изучение и установление контактов с внеземными цивилизациями. Итак, на деньги налогоплательщиков (весьма немаленькие деньги, надо сказать) MJ12 начала претворять в жизнь свои собственные планы, не имеющие, естественно, ничего общего с безумными идеями правительства США о поиске инопланетного разума. В распоряжении Majestic оказались лучшие специалисты в наноэлектронике, биологии, экономике, социологии и т. д. Итогом их работы стали как планы по захвату абсолютной власти над миром, так и средства для их осуществления. Одной из наиболее удачных разработок были, конечно, киборги – выращенные в специальных инкубаторах полулюди-полуроботы.





Основной базой MJ12 является Зона 51 – секретная военная база, расположенная неподалеку от Лас-Вегаса, штат Невада. Предположительно это испытательный полигон для экспериментальных моделей военных самолетов. Зона 51 – одно из самых таинственных мест на планете, достаточно сказать, что она не нанесена ни на одну из карт, а правительство США отрицает сам факт ее существования.

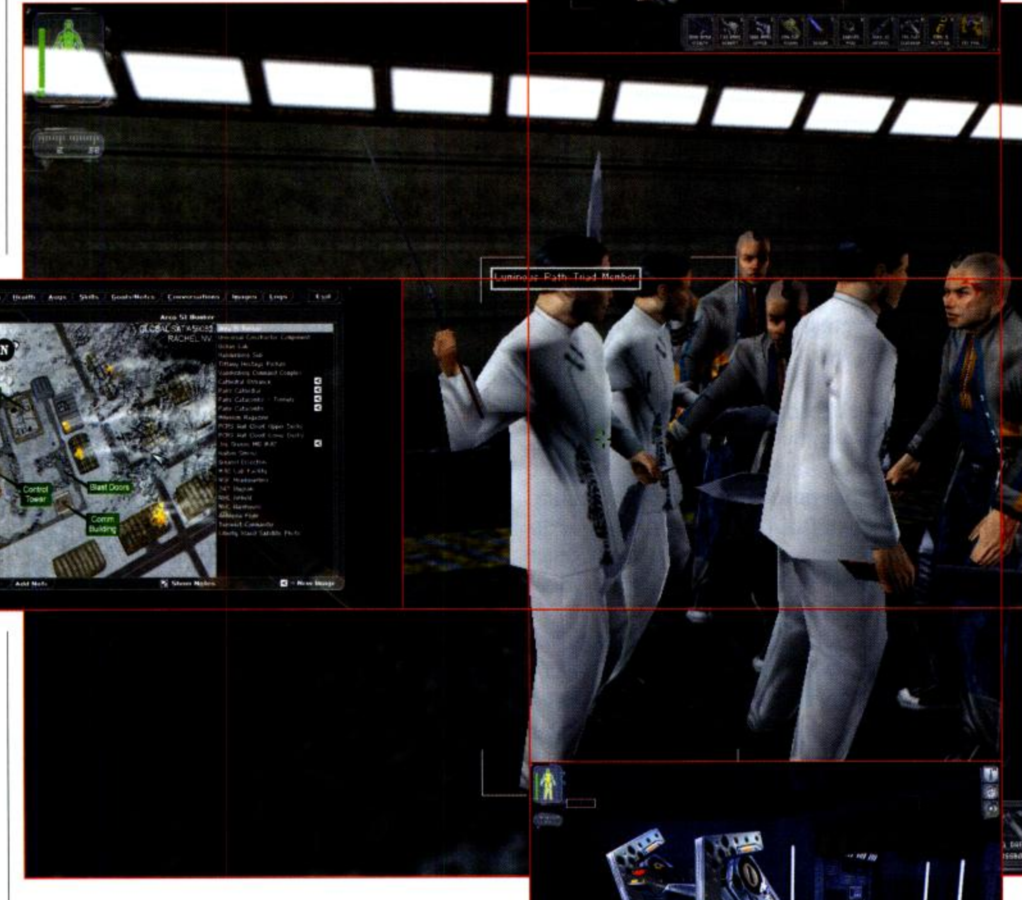
Отвлекаясь на секунду от Deus Ex, следует отметить, что и Majestic 12, и Area 51 очень известны «в узких кругах» любителей НЛО и вообще всего мистического и непознанного. О MJ12, например, существует масса ресурсов, стоит только зайти на любой поисковик и ввести соответствующий запрос, как вы сразу получите около сотни ссылок. Более того, информация об этой организации имеется даже на... сайте ФБР – по адресу *foia.fbi.gov/majestic.htm* можно найти PDF-файл, содержащий сканированные изображения всех документов ФБР, касающихся этой секретной организации. Мнение ФБР однозначно – слухи о MJ12 совершенно беспочвенны.

в напряжении и не отпускает ни на секунду. Бич любой ролевой игры с сильным сюжетом (а Deus Ex, на мой взгляд, все же ближе именно к RPG, чем к любому другому жанру) – линейность прохождения – здесь не ощущается совершенно, поскольку на самом деле игрока раздражает не предопределенность происходящих событий, а их предсказуемость. В Deus Ex с этим все в порядке – того количества неожиданных поворотов, внезапных превратностей судьбы, которые выпадают на долю главного героя, с лихвой хватит на десяток игр. Как только вы начинаете считать, что в общих чертах разобрались с сюжетом, как тот вдруг делает финт ушами, и все переворачивается с ног на голову. Причем спустя некоторое время, когда вы освоитесь в изменившейся обстановке, все повторится по новой.

Еще одно несомненное достоинство Deus Ex – полная свобода действий. Каждая задача решается как минимум тремя-четырьмя разными способами. Открыть запертую дверь можно, подыскав ключи, или взломав замок, или подняв шум –

«ДПК»-РЕЙТИНГ

Графика	
Звук и музыка	
Играбельность	
Оригинальность	



Area 51, судя по всему, реально существует, причем ее истинное назначение соответствует приведенному выше описанию – это испытательный полигон. В Internet можно отыскать множество сайтов с информацией об этой базе, вплоть до фотографий, сделанных либо с борта самолета, либо с помощью телеобъектива. В нашей стране об Area 51, естественно, широкой общественности не известно ничего, однако об одном здании, расположенном на этой базе, знают многие. Я имею в виду ангар № 18, фильм о котором в свое время пользовался бешеным успехом.

Однако пора возвращаться в Deus Ex. Такое длинное вступление нужно было потому, что атмосфера в игре – это главное. «Бог из» (буквальный перевод с латыни – по сути, это начало фразы deus ex machina; почему игру назвали именно так, становится ясно ближе к концу) может похвастать огромным, детально проработанным миром и великолепным, захватывающим дух сюжетом, который можно сравнить с лучшими голливудскими кинолентами. Он держит игрока

чтобы заставить охранника самого распахнуть двери... в конце концов, ее можно просто выбить. Пройти мимо камеры слежения незамеченным? Элементарно, достаточно включить «антирадар» – специальный модуль, вживляемый в тело киборга. Нет антирадара? Это сложнее – необходимо найти пульт управления и, взломав защиту, отключить камеру. Нет хакерских способностей? А что есть? Гранатомет? Тоже сгодится. И таким образом решаются буквально все проблемы.

В принципе, есть три основных варианта прохождения игры в зависимости от типа вашего героя – «вор», «хакер», «солдат». Полагаю, что названия говорят сами за себя. Примечательно, что кем быть, выбираете вы сами, поэтому никто не мешает создать смешанный тип, который бы одинаково хорошо управлял-

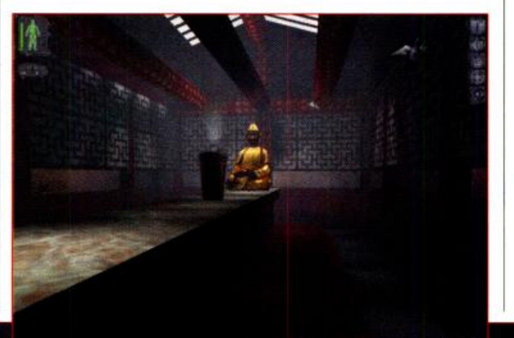


ся с компьютерными системами и переносными ракетными установками. У вашего персонажа, как и в любой другой уважающей себя ролевой игре, есть специальные характеристики – владение различными типами оружия, навыки взлома, лечения, умение плавать и т. д., естественно, поддающиеся совершенствованию. Ваш выбор приоритетов в их развитии, собственно говоря, и определяет, кем в итоге станет секретный агент JC Denton. Однако, кроме основных параметров, существуют еще и так называемые augmentations – подключаемые модули, с помощью которых ваш персонаж обретет способности сбивать вражеские ракеты в воздухе, восстанавливать здоровье, лучше целиться, бесшумно прокрадываться мимо постов и т. д.

Нейтральные персонажи, или NPC, – еще один непременный атрибут серьезной RPG – здесь также присутствуют. Они могут поделиться с вами последними новостями, предоставить посильную помощь (например, коррумпированный чиновник согласится за энную сумму денег пропустить вас в охраняемые помещения) или же продать что-нибудь из экипировки.

А что же насчет инопланетян? Ведь каждый поклонник сериала «Темные небеса», идущего сейчас по нашему телевидению, знает, что там, где появляется Majestic 12, не обойтись без этих милых зеленых человечков. Да, в Deus Ex они всетаки объявляются в самом конце, когда игрок уже теряет всякую надежду, причем надо отдать должное разработчикам из Ion Storm, которые нашли правдоподобное и в то же время очень остроумное объяснение их появления – оказалось, что это просто... неудавшийся биологический эксперимент ученых из MJ12.

Отдельного упоминания достойны прекрасные диалоги – да, особой интерактивностью они не страдают, вариантов ответов у главного героя немного, однако то, как естественно реагируют собеседники на ваши поступки, просто потрясает. Для примера приведу лишь один факт. В начале игры, обходя базу военизированной организации UNATCO, я забрел в женский туалет, откуда был с позором изгнан симпатичной барышней. Так вот, в личной беседе со своим шефом после получения очередной вводной насчет следующего задания был деликатно предупрежден о недопустимости подобных поступков в будущем. Но и это еще не все – когда через некоторое время снова встретил эту женщину (в компании с каким-то солдатом) и обменялся с ней стандартным набором вежливых фраз, то на вопрос своего приятеля «А кто это, собственно, такой?» она ответила примерно следующее: «А, это агент Дентон, я с ним познакомилась в туалете».



О Deus Ex можно говорить еще очень долго – об огромных уровнях, отлично выполненном оружии, которое к тому же поддается модернизации, о замечательной графике (к сожалению, лучше всего игра выглядит на видеокартах от 3dfx – что поделать, тяжелое наследие Unreal, на чьем движке и выполнен Deus Ex), о нескольких вариантах окончания... Однако журнал не резиновый, поэтому пора закругляться. О том, что игра у Ion Storm получилась великолепная, я думаю, можно понять уже по тому, что почетный титул «Игра номера» достался именно ей, хотя на соседних страницах присутствуют такие хиты, как Diablo II и Shogun: Total War. ■



Послесловие к послесмертию

Олег Данилов

Слухи о моей смерти были сильно преувеличены...
Марк Твен



Название Diablo
Разработчик Blizzard North
Издатель Blizzard
Издатель в СНГ SoftClub
Жанр action/RPG

Только одна компания в мире может позволить себе делать некрасивые и несовременные игры. Все, что выходит «из-под пера» программистов этой компании, «обречено» на успех. Ведь главное в игре это не графические красоты (привет, «Вампир»), не сложные правила (здравствуй, Icewind Dale), а только геймплей – чистый незамутненный драйв. Это отлично понимают в Blizzard. Встречайте... в будущем «Лучшая игра 2000 года» во многих номинациях и прочее, и прочее – Diablo II.



PROLOG

Адепт (Посвященный, часть II)
Я шел по сумрачным путям в страну, где правит Страх,
Во чреве Ненависти был, у Злобы на руках,
И я платил за каждый взгляд, за знание и власть
Своей душой – теперь навек ей суждено пропасть.
Я высшей мудрости искал, когда ж ее настиг,
Она покинула меня среди унылых книг.
Страшней проклятья стала власть, и сила в тягость мне...
К запретным знаниям стремясь, подумай о цене!

С. Винсент Метцен

ACT I

Первое впечатление от знакомства с Diablo II вызывает ощущение deja-vu. Кажется, что тебя отбросили в прошлое на пару лет. Тот же Diablo – вид сбоку. И этот кошмар они (Blizzard) делали долгих три года?!! Да за это время вышло как минимум десяток ролевых игр на порядок красивее этой китайской поделки! В чем дело? Нас обманули! Вначале даже кажется, что первая версия была красивее. А эти кошмарные «плавающие» объекты в Direct3D, а убогое древнее разрешение 640 × 480, особенно удручающе смотрящееся на 19-дюймовом мониторе! Кошмар!!!

Пересиливая себя, садишься играть. Когда глаза начинают слипаться, а за окном слышны первые утренние машины, приходит понимание главного. Графика – великолепная. Звук – потрясающий. Музыка – то, что доктор прописал. Анимация – лучше не бывает. Геймплей, черт возьми, просто ураганный. Через пару дней ночной жизни, когда глаза становятся красными, как у кролика, а мышь от усталости хозяина начинает жить собственной жизнью, ты понимаешь, что три года ожидания оправданны, и... начинаешь игру в роли нового персонажа. И так до тех пор, пока попеременно не перепробуешь всех пятерых.

ACT II

Дьяблоборцы у нас в этот раз как на подбор – что ни персонаж, то герой. С краткими биографиями всех пятерых воинов Света и Полумрака вы можете познакомиться на соседней странице. Я же хочу только немного дополнить эти характеристики.



Система специальных способностей бойцов, которая полностью заменила привычную по первой части комбинацию – книги/свитки/способности, – позволяет вам буквально создать персонаж под собственный стиль игры. Дело в том, что структура этих способностей – древовидная, к тому же у всех персонажей она разбита на три раздела, вдобавок, кроме изучения новых умений, вы всегда можете развивать старые. Словом, за одну игру посмотреть все специальные способности персонажа практически невозможно. Так что если в первый раз вы развивали у Амазонки умение владеть копьем, то в следующий раз посмотрите на то, как замечательно она управляется с луком. Или, предположим, вы – скрытый пиромант и обожаете огненную магию. На здоровье! Ваш друг, может быть, любит замороженных противников и будет изучать магию холода. Итак, что умеют наши герои?

Амазонка – женщина-вамп, в девичестве (Diablo) – Вор. Моя фаворитка по предыдущей серии. Копье, лук, пассивные способности. Огненные, ледяные, самонаводящиеся, замораживающие, поджигающие и т. п. стрелы. Двойные и усиленные удары копьем, отравленные, электрические и т. п. дротики. Способность нанести более сильный удар, уклониться от удара, вызвать на помощь Валькирию и пр.

Варвар – Парень-не-промах, в «девичестве» – Воин. Двойной удар, оглушение, удар в прыжке, одержимость, круговая атака... Умение владеть мечом, топором, копьем, стальная кожа, сопротивляемость к магии и т. д. Различные типы боевых криков, отпугивающие или привлекающие монстров.

Некромант имени Ника Перумова. Рекомендуется всем поклонникам серии вышеупомянутого автора: «Рождение мага», «Странствия мага», «Одиночество мага». Неясыть – как живой. Даже названия и визуализация заклинаний очень напоминают мэтра Перумова. Три класса способностей: проклятия, заклинания костей и оживление трупов. Создание скелетов (воинов, магов и пр.), големов разных мастей. Костяные копья, стены, броня, ядовитые взрывы... Ослабляющие, ослепляющие, отпугивающие и прочие проклятия.

Паладин без страха и упрека – самый «правильный» персонаж, воин-священник. Боевые навыки, защитные и боевые ауры. Святая молния, благословенный молот, святой щит, десница небес и т. д. Ауры, усиливающие удары персонажа и его союзников, защищающие, лечащие, повышающие сопротивляемость магии и пр.

Волшебница – скрытая феминистка, в девичестве – маг. В совершенстве владеет элементальной магией. Любимые (по первой части) магии огня, электричества и холода. Здесь есть все – от элемен-

BARBARIAN

Варвар родился в одном из многих племен, живущих на периферии цивилизации, и любые веяния прогресса считает проявлением мягкости и слабости. Беспрерывные клановые распри и борьба за выживание во враждебной дикой местности сделали Варвара сильным воином. Воспитанный в обществе шаманов, он чувствует свою связь с Великой животной силой и верит в истории про оборотней, но в то же время хорошо разбирается в людях. Он может призывать духи тотемных животных, которые наделяют его сверхчеловеческой силой и способностями, что только улучшает великолепные боевые качества Варвара.

тарных файерболов и ледяных стрел до метеоров, огненных гидр, цепных молний, призывов грозы и бурана. Волшебница – самый «красочный» в бою персонаж.

Обманывать не буду: всеми героями я игру еще не прошел, но в бою попробовал каждого. А в том, что попытаюсь пройти всеми, сомнений нет.

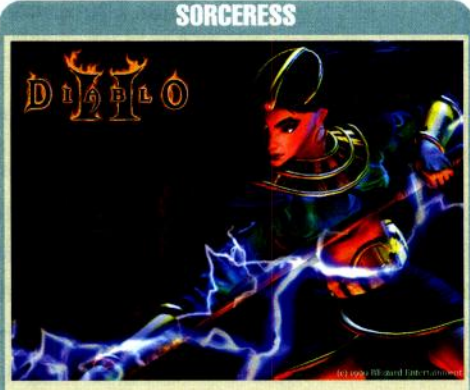
ACT III

Все, кто раньше обвинял Diablo в том, что, мол, в игре полностью отсутствует сюжет, могут вздохнуть с облегчением. Сюжет есть, да еще какой! Превращение героя в Дьявола, его путешествие по Санктуарии, сожжение Тристрама, история пленения Ваала и жертвы Тал Раша, архангел Тираил и последняя твердыня Света, искажение учения Закарум, объединение Владык Тьмы... Сюжет хорош, как и фирменные видеоролики Blizzard. До сих пор я считал, что лучшим с точки зрения режиссерской и «операторской» работы был мультфильм к Brood War, но Diablo II заставил изменить мое мнение. Художник, нарисовавший архангела Тираила, вообще заслуживает премии и внесения в анналы игровой индустрии. Естественно, что ни анимационные вставки, ни сюжетные изыски никоим образом не влияют на игровой процесс, который по-прежнему сводится к банальному принципу – «убей их всех».

Все нововведения, а их, надо сказать, немало, ничуть не изменяют геймплея оригинальной игры. Да, вместо масел и рун Hellfire появились зажигательные и отравляющие «гранаты» и драгоценные камни, которые можно встраивать в оружие, шлемы и щиты. Да, в Diablo II остались только два типа свитков – идентификации и портала. Ну и что? Это никак не сказывается на процессе убиения монстров и поиске нового оружия/брони/драгоценностей.

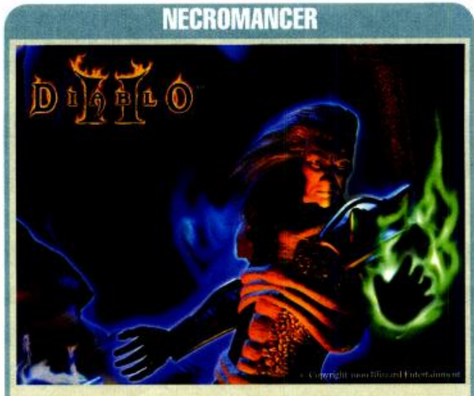
Вообще все нововведения в игре, несмотря на свою оригинальность, не более чем косметические. Гораздо важней другое – в Blizzard продумали все до мелочей. В этом плане Diablo II можно сравнить с Quake III Arena. Квейкеры знают, что в их игре нет ничего случайного – каждый поворот коридора, каждая ступенька, мостик, джамп-пад, расположение оружия, power-up, патронов, точки рождения и т. д. – буквально все продумано, миллионы раз просчитано и протестировано. Даже те вещи, в которых с первого взгляда логики не видно, подчинены строгим законам игры. Так и в Diablo: незначительные, казалось бы, детали служат одной цели – идеальной балансировке игры. Такие мелочи, как уменьшенный размер пояса, подсветка предметов, описание монстров, клавиши быстрого переключения способностей, восстановление маны, стационарные телепортеры, полное описание артефактов, сундук и т. д., делают игру более простой, более быстрой, более динамичной. Управление интуитивное, интерфейс не перегружен, правила просты до безобразия – что еще нужно для нормального геймерского счастья? Разве что полноценный мультиплейер!

SORCERESS



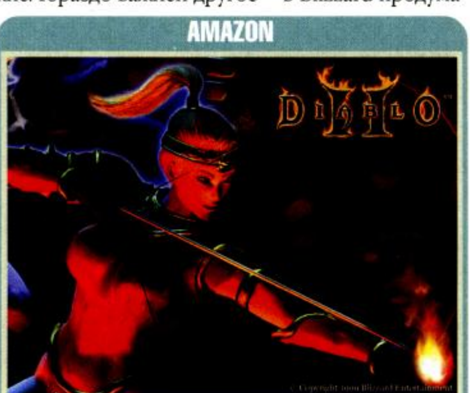
Волшебница – одна из тех мятежных женщин, которой удалось постичь секреты магии, используемой преимущественно в чисто мужских магических кланах Востока, мастер создания заклинаний из Великого Ничто. Она не сильна в боевых искусствах, но это компенсируется неистовой боевой магией. Ее отшельничество, мотивация действий и этика необъяснимы для окружающих, а сменяющие друг друга неожиданная капризность и утонченная язвительность способны оттолкнуть людей. В действительности волшебница отлично понимает, что борьба между Порядком и Хаосом неизбежна, а сама она просто одна из воительниц в этой битве.

NECROMANCER

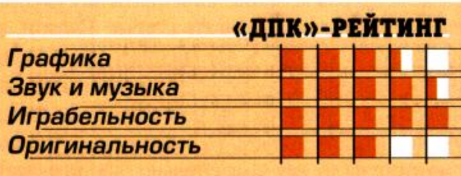


Некромант – окутанный тайной пришелец, появившийся из затянутых дымкой испарений южных болот. Как и обязывает его имя, Некромант творит темное волшебство. Он может поднимать из могил мертвецов, вызывать различные существа, подчиняя их своей воле. Хотя его цели зачастую совпадают с целями сил Света, это не оправдывает грязные средства, используемые им. Долгие тренировки в промозглых мавзолеях и могильниках сделали его кожу мертвенно-бледной, а фигуру скелетообразной. Люди избегают Некроманта, их пугает его своеобразный взгляд на жизнь и смерть, тот путь, по которому он идет, и его сила, сотканная из материи ночных кошмаров.

AMAZON

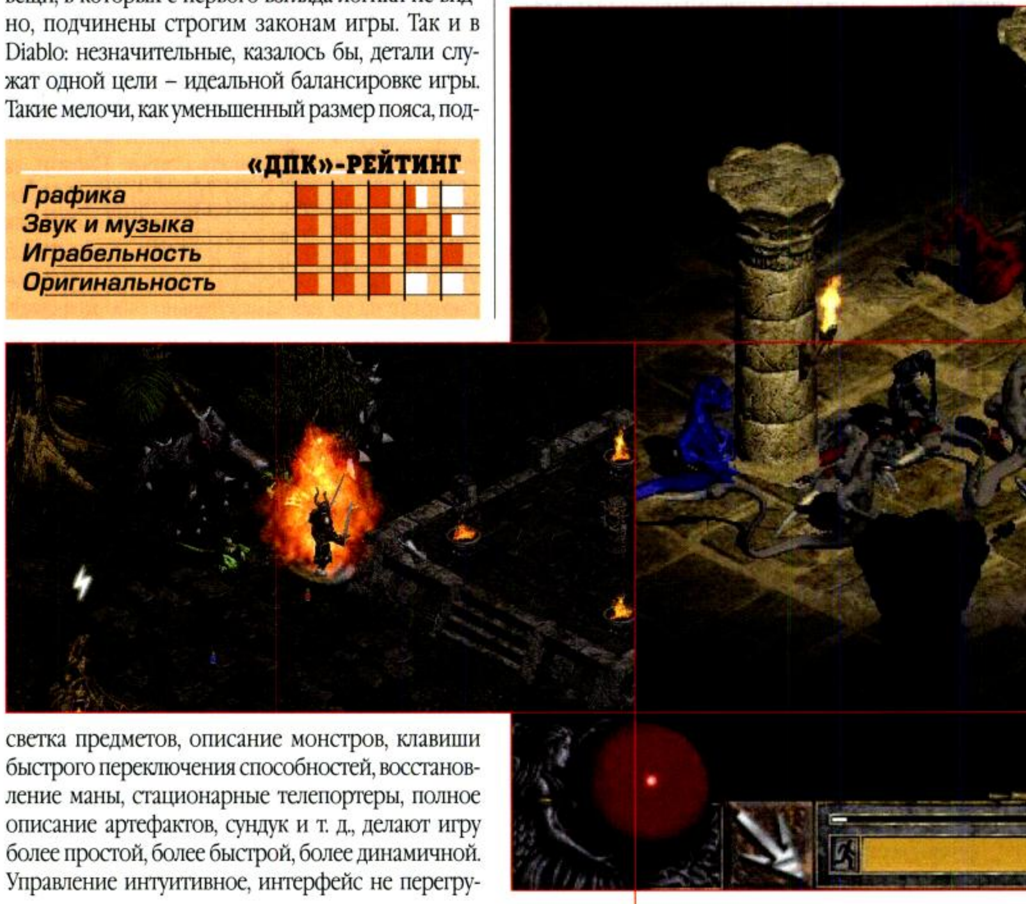


Амазонка – женщина-воин, долгое время скитавшаяся вместе с бандой кочевников по побережью южных морей. Бродяжничество и постоянные стычки научили ее сражаться, агрессивно отстаивать свою независимость и стойко претерпевать любые невзгоды далеких странствий. Амазонка великолепно управляется с луком, арбалетом, копьем и любым метательным оружием. Может постоять за себя и в ближнем бою. Амазонка была наемницей, но на этой службе оставалась лояльной к нанимателю лишь до тех пор, пока ее собственные цели совпадали с целями хозяина.



ACT IV

По большому счету, продолжая аналогию с Quake III Arena, можно сказать, что однополь-



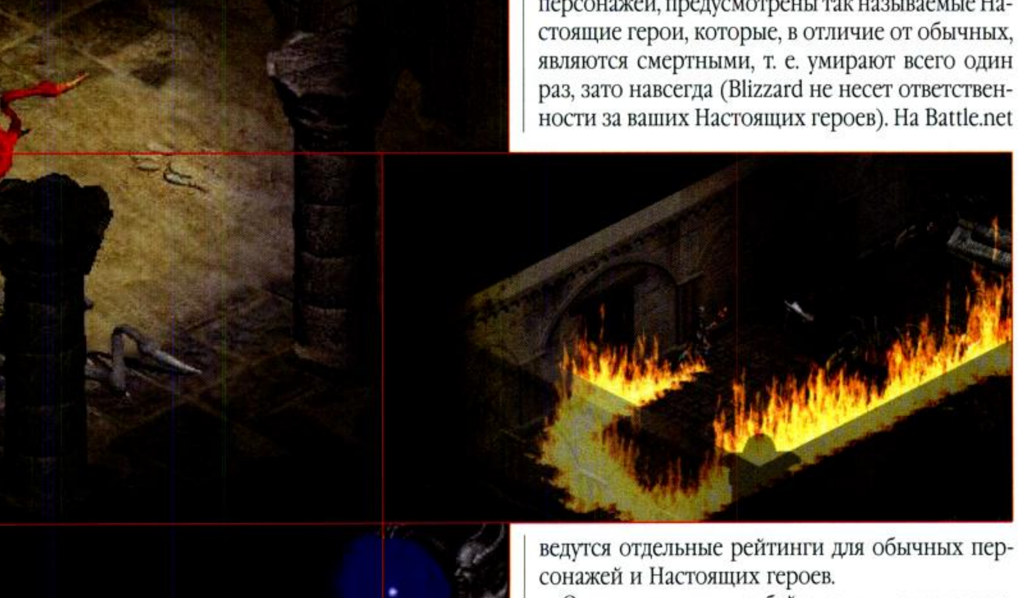
PALADIN

Паладин – один из рыцарей Западной марки, сражавшийся против армий могущественного короля Лоерика. С чистым сердцем и благими помыслами последовал рыцарь вслед за пророком религии Света Закарумом, у которого и обучался долгое время. Паладин всегда готов к бою, его вера служит ему щитом. Он сражается, будучи твердо убежденным в своей правоте и святости своего дела. К тому же его духовная стойкость дает ему силы благословлять своих друзей и творить правосудие над врагами. Кое-кто называет Паладина взвинченным фанатиком, но остальные понимают, что он и есть овеществленные сила и доброта Света.

зовательский режим Diablo II – это не более чем тренировка перед серьезными сетевыми баталиями... что-то вроде игры с ботами. В этом свете и вызывающий множество нареканий режим сохранения, когда игрок снова начинает путешествие в ближайшем городе, а все монстры, включая квестовых, возрождаются (кстати, при этом также заново генерируются все уровни), не выглядит надуманным. Просто в Blizzard решили максимально приблизить одиночный вариант игры к многопользовательскому. Сюда же стоит отнести и «бессмертие» персонажа, и запрет на мародерство, и некоторые специальные возможности у того же Варвара и Паладина, которые могут полностью раскрыться только в сетевой игре. Я имею в виду ауры Паладина, действующие на всю партию, и различные варианты боевых криков Варвара – особого смысла в одиночной игре они не имеют.

Итак, что же изменилось в сетевой игре? Во-первых, следует отметить улучшенную защиту как игровых серверов, так и персонажей. Теперь, когда вся информация о героях хранится на серверах Battle.net, возможности читерства, сильно осложнявшие игру честным геймерам и, по сути, приведшие к гибели сетевого варианта первого Daiblo, практически сведены на нет. По большому счету, пока что я не слышал ни одного сообщения об успешном взломе Battle.net и читерстве. Во-вторых, теперь начинающие игроки могут не опасаться печально-знаменитых PK – для того чтобы начать войну между персонажами, необходимо официально объявить ее на нейтральной территории (в городе), при этом все телепортеры, поставленные враждующими игроками, исчезают, и они больше не могут пользоваться чужими порталами. Мало того, начало «боевых действий» возможно только между персонажами, достигшими «совершеннолетия» – как минимум 9-го уровня. В-третьих, появился наконец-то нормальный режим торговли, исключающий всякое мошенничество. В-четвертых, уже упомянутый личный сундук для хранения золота и некоторых вещей. В-пятых, стало легче собирать уникальные артефакты. В-шестых, улучшены возможность общения между игроками, взаимодействие в партиях. И т. д., и т. п.

Для любителей адреналина, кроме обычных персонажей, предусмотрены так называемые Настоящие герои, которые, в отличие от обычных, являются смертными, т. е. умирают всего один раз, зато навсегда (Blizzard не несет ответственности за ваших Настоящих героев). На Battle.net



ведутся отдельные рейтинги для обычных персонажей и Настоящих героев.

Одним словом, попробуйте сами – не пожалеете. На европейских игровых серверах уже существуют русскоязычные кланы Diablo II. Присоединяйтесь, и... удачной охоты на Diablo.



EPILOG

«С начала времен силы Порядка и Хаоса ведут вечную войну, в которой решаются судьбы всех Живых. Теперь эта война пришла и в мир смертных. Ни Люди, ни Демоны, ни Ангелы не могут остаться в стороне от великой битвы.

После того как Дьябло овладел телом победившего его героя, он продолжил осуществление своих нечестивых планов по превращению людей в рабов, объединив силы с другими носителями Изначального Зла – Мефисто и Ваалом. И только вы можете решить исход этого финального столкновения...».

Все только начинается...

В КОНЦЕ ПУТИ

Что за огонь горит в душе? Мне не перенести
Того проклятия, что ждало меня в конце пути.
Я не сражался лишь с судьбой, я шел сквозь мрачный Ад,
Я жил смиреньем и борьбой…
Теперь стою у врат
Своей судьбы, и доля мне навеки решена:
Оковы колдовских цепей и с Дьяволом война.
О, есть ли рана тяжелей или страшней кошмар,
Чем вечный бой в Земле теней, где небо как пожар?

С. Винсент Метцен

ОТВЕТЬ НА ВОПРОСЫ! ПОЛУЧИ ПОДАРОК!

1. **Какие скрытые персонажи, которых можно было открыть с помощью специального патча, присутствовали в дополнении к Diablo – Hellfire?**
2. **Как звали вашего основного противника в Hellfire?**
3. **Какое из современных видов вооружения имеет имя собственное Hellfire?**

Присылайте свои ответы по **e-mail: ask@itc.kiev.ua** с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди **всех**, сообщивших правильные ответы на все вопросы **до 15 сентября 2000 г.**, будет разыгран подарок – игра **Diablo II**, предоставленная компанией **«СофтПром»: тел. (044) 242-5300.** Результаты конкурса будут опубликованы на Web-сайте ITC Online www.itc.kiev.ua 1 октября 2000 г.

Не время для драконов

Олег Данилов

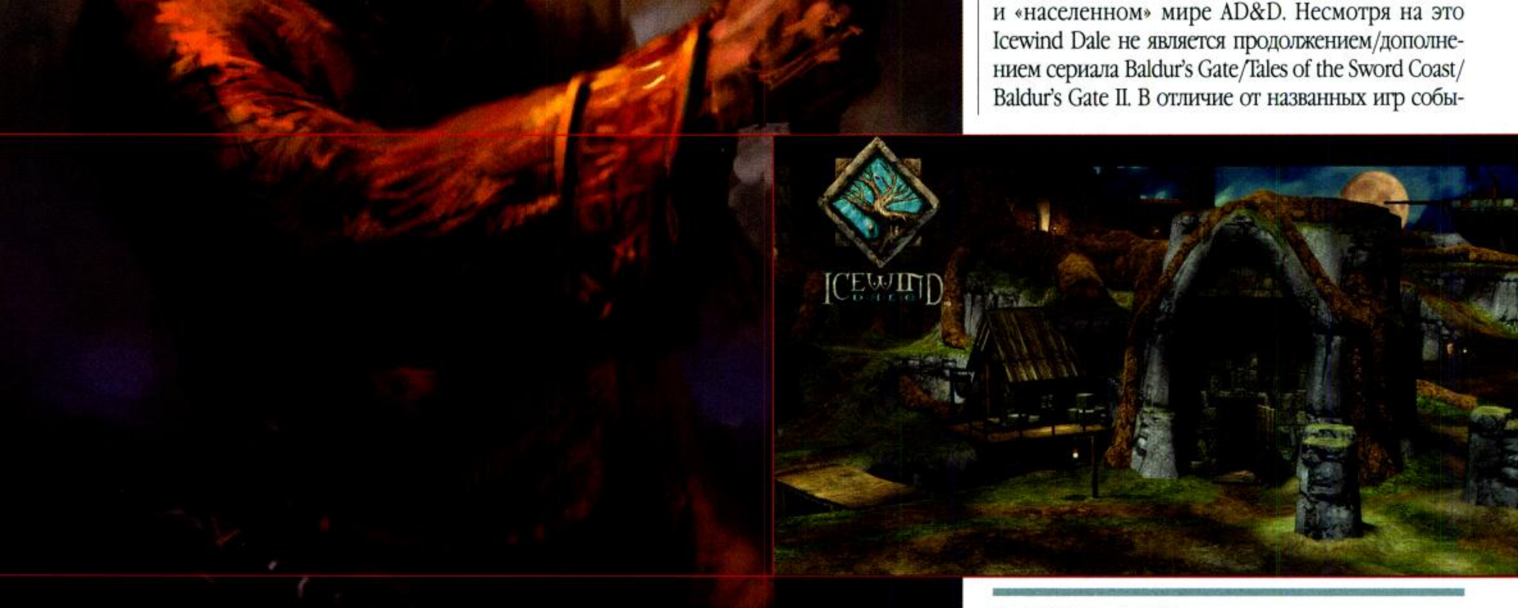
Даже беглое знакомство с правилами ролевых игр AD&D, изложенными хотя бы в «Руководстве игрока» (Player's Handbook), позволяет понять, что полноценная реализация этой системы в компьютерной игре (начиная с базовых небоевых способностей персонажей и заканчивая такими заклинаниями, как «Желание», «Обращение Времени» и т. д.) просто невозможна. Но попытки не прекращаются. В последние годы особенно отличилась в этом плане небезызвестная тройка Bioware/Black Isle/Interplay. Их заслуги на поприще популяризации компьютерных RPG трудно переоценить. Очередным шагом на пути просвещения играющих масс стала новая, настоящая AD&D CRPG – Icewind Dale.

Первое, основное, главное, называйте как хотите, отличие Icewind Dale от предыдущих AD&D игр Bioware/Black Isle – хитовых Baldure's Gate, Tales of the Sword Coast и Planescape: Torment – строгая ориентированность на боевой стиль прохождения, отсутствие сюжетных разветвлений и некоторое пренебрежение небоевыми компонентами игры. По сути Icewind Dale является AD&D-аналогом того же Diablo. Подобные игры в англоязычной прессе принято называть dungeon crawl и hack&slach. По большому счету, можно сказать, что игра скорее напоминает первые RPG-модули, построенные еще по правилам D&D двадцатипятилетней давности, чем продукт, основанный на второй редакции AD&D. Именно тогда больше внимания уделялось собственно процессу боев, чем созданию достоверного мира и игрового окружения, а также общению персонажей внутри партии.

Тем не менее в Icewind Dale присутствуют традиционно неплохая сюжетная линия, много диалогов, великолепные рисованные карты, потрясающая подборка магического оружия и предметов (применяется генератор), замечательное музыкальное сопровождение, качественное озвучивание персонажей, огромный бестиарий и прочие элементы, присущие продуктам Black Isle. Но главное – строгое следование правилам AD&D второй редакции, насколько это вообще возможно в компьютерной RPG. Но давайте по порядку.

Icewind Dale, или, если хотите, «Долина Ледяного Ветра», изначально задумывалась как упрощенный вариант предыдущих проектов Black Isle. Нарочито линейная (запутаться в игре невозможно, вас буквально ведут под ручку из одной локации в другую), не отягощенная «лишними» элементами, Icewind Dale должна была служить этаким пропагандистским рупором, привлекающим к AD&D внимание игроков, развращенных простоватыми action/RPG типа Diablo и его клонов.

Действие игры происходит в уже знакомом геймерам мире Forgotten Realms, самом проработанном и «населенном» мире AD&D. Несмотря на это Icewind Dale не является продолжением/дополнением сериала Baldur's Gate/Tales of the Sword Coast/Baldur's Gate II. В отличие от названных игр собы-



Название Icewind Dale
Разработчик Black Isle Studio
Издатель Interplay
Издатель в СНГ «Новый Диск»
Жанр RPG



тия разворачиваются в другом регионе Forgotten Realms, собственно в Долине Ледяного Ветра, и отстоят от названных игр во времени (1281 год эпохи Холодных Душ). Так что персонажей из предыдущих игр Black Isle нельзя экспортировать в Icewind Dale, впрочем, портреты героев могут быть заимствованы даже из Planescape: Torment.

Собственно Icewind Dale – весьма примечательное место. Это родина легендарного темного эльфа Дриззта (Drizzt) – персонажа многих книг и игровых модулей AD&D. Обольщаться не надо: ни самого Дриззта, ни второго весьма популярного в Forgotten Realms персонажа – Вульфгара (Wulfgar) вы в игре не встретите. Действие в Icewind Dale происходит за 16 лет до первого зафиксированного упоминания о Дриззте и за 80 до рождения Вульфгара. События игры основаны на популярной книжной трилогии Icewind Dale, написанной Робертом Сальваторе и изданной конгломератом TSR/Wizard of the Coast.

Приключения стартуют в одном из Easthaven, одном из Десяти Городов Долины Ледяного Ветра. Вы в группе с другими искателями приключений отправляетесь в экспедицию к Хребту Мира, но вскоре подвергаетесь нападению и теряете своих компаньонов. Далее вы, следуя только со своей собственной партией, попадаете в город друидов Kuldahar, где Arundel просит вас помочь ему разобраться с надвигающимся на город злом. Вот тут-то и начинается главная забава.

Графический движок Icewind Dale – ни что иное, как модифицированный Infinity Engine, применявшийся во всех AD&D-продуктах Bioware/Black Isle. Так что если вы видели Baldur's Gate или Planescape Torment, то примерно представляете, как выглядит новая игра. Разрешение 640 × 480 по нынешним временам смотрится архаично, но, как и в Diablo II, совершенно не смущает (по крайней мере, меня). Единственное, по моему мнению, качество рисованных карт локаций в Icewind Dale намного выше – художники постарались на славу. Похвал заслуживают и портреты персонажей, нарисованные культовым художником Jason Manley. Так же, как и в предыдущих играх, имеются поддержка трехмерного звука, фирменная пауза, вызываемая *Пробелом*, позволяющая обдумать сложившуюся в бою ситуацию. Интерфейс до боли напоминает Baldur's Gate, запутаться в нем сложно.



«ДПК»-РЕЙТИНГ

Графика	
Звук и музыка	
Играбельность	
Оригинальность	

А теперь немного статистики. В Icewind Dale ваши герои, которых может быть от одного до шести (причем добавляются новые персонажи хоть в середине, хоть в самом конце игры), способны заработать до 1 млн. 801 тыс. очков опыта, что означает возможность развития до 14–18 уровня (14 уровень для друидов, ввиду известного ограничения количества Высших Друидов в одной области Forgotten Realms). А это означает, что магам доступны для запоминания заклинания 9-го (!) наивысшего в AD&D уровня, жрецы, в свою очередь, могут испросить у своего Бога заклинания 7-го (!), также высшего для них уровня. Кстати, их список по сравнению с предыдущими проектами несколько расширен и хотя, по-моему, визуализация магии не дотягивает до уровня Planescape: Torment, выполнено все весьма качественно и добротно. В отношении классов и рас игровых персонажей Icewind Dale во всем подобна Baldur's Gate, разве что эльфы теперь могут быть и рейнджерами, и друидами. Также подкорректированы стрелковое оружие (луки и арбалеты), боевая специализация и некоторые другие игровые моменты.

Мощный старт игры просто поражает, буквально через несколько локаций ваши герои достигнут вполне приличных уровней. То, что в Baldur's Gate требовало кропотливого «труда», здесь дается буквально даром. Мелких тварей, доставлявших так много неприятностей во «Вратах Балдура», приносят при этом ничтожно мало очков опыта, в игре нет. Количество магического оружия и предметов, которые попадаются даже на самых начальных уровнях игры, тоже впечатляет – я, честно говоря, даже не думал, что в AD&D позволено такое число «плюсовых» вещей, посему с экипировкой ваших героев особых проблем не предвидится. Причем разработчики добавили много новых уникальных предметов, имеющих собственную биографию, а также включили в игру генератор «плюсовых» предметов. Чем-то это напоминает «гонку вооружений», изрядно подмочившую репутацию первой редакции AD&D.

Как уже говорилось, сюжет Icewind Dale линеен до неприличия, так что все игровые диалоги сводятся к банальному изложению сюжета и мотивации ваших последующих действий и практически никак не влияют на дальнейшие события. В чем-то «Долина Ледяного Ветра» напоминает печально известного «Вампира» (см. «Домашний ПК», № 7, 2000). Та же предсказуемость, несколько портящая впечатление от сюжета, – разговор, задание, трехуровневое подземелье, которое необходимо зачистить под ноль с обязательным боссом в конце. Как мне кажется, в игре не учитывается даже мировоззрение ваших персонажей, впрочем, как харизма и пол героев (где ты, где ты Fallout). Конечно, можно высказать претензии и по поводу превращения магов в передвижную батарею огневой поддержки, а жрецов – в средневековую скорую медицинскую помощь, но это общая проблема, CRPG и Icewind Dale здесь ни при чем.



Зато самых теплых слов заслуживают монстры. Бестиарий Icewind Dale можно назвать своеобразным Best of AD&D. Тварей в нем действительно много – хороших и разных. Более того, временами монстры просто-напросто расставлены по подземельям стройными колоннами, что несколько выводит из себя. Как, впрочем, и интеллект, а точнее, его отсутствие у монстров. Практически всегда тварей можно выманивать по одной, легко расправляясь с ними. Здесь фазовые пауки и фирменные зеленые тролли, способные регенерировать, змеелюди Yuan-ti, люди-ящерицы, мумии, лезвийные скелеты, неоороги, мукоиды, темные эльфы, дроу, ледяные и огненные саламандры, мумии и многие другие. Кроме того, впервые на арене уникальные огромные и злобные монстры, такие, как Циклопы, Жуки-носороги и знаменитые Ледяные и Огненные Гиганты. Всего количество новых тварей достигает 50 штук. К сожалению, как указано в названии этой статьи, драконов в игре нет. Время для драконов придет в сентябре, когда выйдет новый труд Black Isle – Baldur's Gate II: Shadows of Amn.

Конечно, Icewind Dale не дотягивает до уровня предыдущих AD&D-проектов Bioware/Black Isle, что, впрочем, не лишает игру собственного очарования и прелести. Если вы решили приобщиться к миру настоящих RPG, то именно этот продукт можно порекомендовать для начала знакомства с AD&D. Если же вы опытный игрок, то прохождение Icewind Dale для вас просто обязательно. ■

ОТВЕТЬ НА ВОПРОСЫ – ПОЛУЧИ ПОДАРОК!

1. Укажите стандартный (AD&D 2-nd edition) курс обмена электриновых монет на медные?

2. Укажите стандартный (AD&D 2-nd edition) damage, наносимый двуручным немагическим мечом?

Присылайте свои ответы по **e-mail: ask@itc.kiev.ua** с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди **всех**, сообщивших правильные ответы на оба вопроса **до 15 сентября 2000 г.**, будет разыгран подарок – игра **Icewind Dale**, предоставленная компанией **«Новый Диск»**, **www.nd.ru.** Результаты конкурса будут опубликованы на Web-сайте ITC Online www.itc.kiev.ua 1 октября 2000 г.

Путь катаны

Роман Хархалис



Молодой Уесуги Ямамото, не так давно занявший пост президента корпорации «Уесуги Индастриз», мчался в лимузине по улицам Киото. Он был в столице проездом – после инспекции заводов микроэлектроники в провинции Сахалин его ждала деловая поездка на острова у самой границы империи, некогда носившие название Филиппины. Но как бы он ни торопился, один ритуал должен быть выполнен обязательно – его машина остановилась возле памятника на центральной площади. Гранитный самурай с парой мечей за поясом и копьем в руках глядел на него испытующим взглядом. Уесуги Кенсин, великий сегун, четыреста лет назад объединивший под своими знаменами все знатные роды Японии, смотрел в глаза своему потомку.

Я видел их обоих. Я был каждым из них – на протяжении столетий и одновременно. И они были частью меня – родового духа клана Уесуги, подвигшего их на свершения и оберегавшего от коварства врагов. Именно моя воля в смутный час изменила судьбы Японии, сделав ее по-настоящему великой.

Помню, как сейчас, свою первую компьютерную стратегию – The Ancient Art of War, запускавшуюся на «сверхмощной» 286, которую в те времена почтительно именовали «Эй-Ти». Военные кампании величайших полководцев мира, великолепная двухбитовая графика, действие в реальном времени, регулярно приводимые в качестве советов цитаты из «Искусства войны» Сунь Цзы и неглупый, даже по сегодняшним меркам, AI раз и навсегда определили мои жанровые предпочтения. Поэтому Shogun: Total War я встретил как старого знакомого.

СЕГУН ВСЕЯ ЯПОНИИ

В конце XV в. Японию постигло бедствие, от которого Киевская Русь натерпелась сполна тремя сотнями лет раньше, – феодальная раздробленность. Полновластные императоры и великие сегуны, верховные военачальники и правители, в свое время давшие отпор монгольским ордам, канули в Лету. Сильные кланы самураев стали безраздельно править своими провинциями, сражаясь между собой за право влияния на императора, превратившегося в безвольную марионетку. Началась эпоха Сенгоку – междуусобной резни. Войны всех со всеми. Total War.

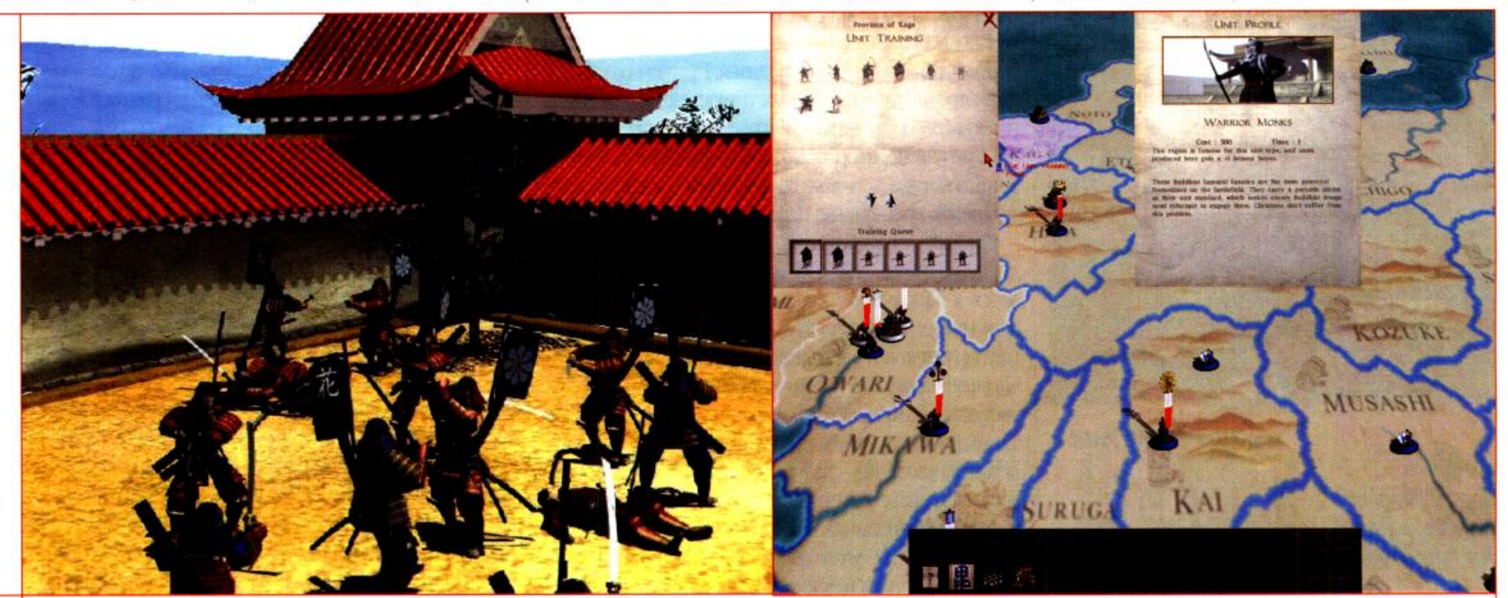
Объединить страну, вернуть ей былую славу и мощь можно лишь одним путем – сильной рукой «собирая земли», побеждая и подчиняя себе соседние кланы. Род, за который вы начинаете играть, должен овладеть всеми провинциями Японии. Только тогда его глава по праву получит титул сегуна, кровавые распри прекратятся, а в страну вернутся мир и процветание.

Вам не играть в эту игру – вам в ней жить. Мыслить, как самурай, не знающий, что такое тактическое отступление или вынужденный мир, а различающий лишь храбрость или трусость. Говорить, как самурай, заучивая труднопроизносимые японские слова, которыми будет пересыпана речь ваших помощников. Поступать, как самурай. Умереть, как самурай... Да-да, даймьо – князь, ваше воплощение, смертен. Он может пасть на поле брани или спокойно умереть от старости... или же погибнуть от руки ниндзя, подосланного неприятелем. И если вы успели вырастить сына, он под вашим чутким руководством продолжит дело отца. Правда, для этого необходимо, чтобы наследник в момент смерти родителя находился «при деле» – командовал одной из армий. В противном случае игра заканчивается – дух рода никогда не станет помогать бездельнику и неудачнику.

МАКИАВЕЛЛИ ВОСТОКА

В начале кампании вам придется выбрать клан, который вы приведете к победе. Это дело не из легких – у каждого есть свои особенности, могущие серьезно повлиять на всю игру. В первую очередь, это своеобразная родовая «специализация» – все семейства преуспели в каком-либо виде деятельности. Имагава – мастера тайных операций, готовят лучших в стране ниндзя и синоби (шпионов), Уесуги – лучшие стрелки из лука, Ходзе возводят неприступные крепости. Правда, в игре умение кланов низводится до того, что юниты или здания, которыми силен род, всего лишь стоят ему на 25% дешевле, чем остальным.

Не допускать «перекосов» в развитии экономики и армии. Не ввязываться в затяжные конфликты. Не воевать с несколькими противниками одновременно. Не растягивать линию фронта. Не оставлять врагов за спиной. Эти правила, как и множество других, известны любому поклоннику стратегических игр. Претворять их в жизнь вы будете не только силой оружия. Ваши эмиссары могут вести переговоры с другими даймьо, заключая с ними соглашения о мире и союзные договоры. Шпионы-синоби будут следить за перемещениями войск соседей и (если



Название Shogun:Total War
Разработчик Creative Assemblys
Издатель Activision
Издатель в СНГ SoftClub
Жанр стратегия

«ДПК»-РЕЙТИНГ

Графика
Звук и музыка
Играбельность
Оригинальность



повезет) предупреждать о нападении. Убийцы-ниндзя, заботливо вскормленные вами, смогут устранить вражеского дипломата (который, будучи на вашей земле, наверняка занимается шпионажем), тайшо (генерала) или даже самого князя. А ловкая гейша при необходимости выполнит любое из этих заданий.

Короче говоря, несмотря на то что самурайский устав воспитывает прямоту и честность, эти качества в средневековой Японии, равно как и в игре, встречаются редко. Ни один альянс не вечен – каждый союзник шпионит за остальными и вынашивает план нападения, который и реализует при первом удобном случае. Друзей следует постоянно остерегаться – они коварны и вероломны. Если и вы не станете таким же, наверняка проиграете. Хорошая подобралась, однако, компания. Небезызвестный Николо Макиавелли гордился бы вами всеми как родными сыновьями.

Игра на стратегическом уровне сильно напоминает... шахматы. Фишки-армии, фишки-дипломаты, фишки-ниндзя перемещаются по клеткам-провинциям. В качестве «шахматной доски» служит карта Японии, для «удобства» перевернутая набок, – я, например, узнал очертания островов только после того, как понял, что северные провинции страны на самом деле следует искать на востоке... Кстати, перетаскивая фишки, можно не только определять путь отрядов, но и отдавать команды. Например, «наложив» своего дипломата на соседнего князя, вы можете испросить аудиенцию, синоби на чужой территории автоматически занимается шпионажем, на своей – контрразведкой. Все действия из области дипломатии и секретных операций немногочисленны и заданы наперед. А жаль... Хотелось большего.

ХРАБРЕЦЫ И ТРУСЫ

Если вы решите самолично командовать сражением, перед вашим взором предстанет... совершенно другая игра. Тактическая часть Shogun: Total War до боли напоминает Myth. Тот же трехмерный ландшафт, то же действие в реальном времени, та же свободная камера. Даже текстуры похожи. И юниты все такие же спрайтовые... Вот только их количество однозначно указывает на то, что Shogun – не тактический симулятор, а полноценная стратегия. В армии может состоять до 960 солдат, так что в крупной битве изначально принимают участие две тысячи самураев. Плюс подкрепление. И все они, до последнего воина, будут честно вырисованы на экране...

Виды войск и их характеристики воссозданы с исторической достоверностью. Они имеют свои сильные и слабые стороны, большинство отрядов лучше всего использовать против одного или нескольких типов противников. Копьеносцы – гроза всадников, лучники опасны на расстоянии, но вряд ли смогут дать отпор, если на их позиции ворвутся хотя бы те же копейщики, не говоря уже о тяжелой коннице. Важную роль играет расположение армии – к примеру, на возвышенности легче обороняться, с нее же удобнее атаковать.

Говорят, у японских генералов была, по большому счету, только одна проблема – как заставить отряды самураев отступить, если возникнет на то необходимость. Странно, но в игре я этого не ощутил. Оказавшись под градом стрел, огнем мушкетов или просто столкнувшись с более сильным противником, хваленые самураи без особых угрызений совести показывают неприятелю спину. Правда, выйдя из-под удара, они останавливаются, перестраиваются и снова готовы выполнять ваши приказы. Но если побежит генерал, дрогнет и вся армия. Именно поэтому вожделенный клич: «The enemy taisho is fleeing like a whipped dog!» (вражеский генерал бежит, как побитая собака) обычно возвещает об окончании битвы и начале резни. Однако умелое командование, рост опыта войск и генералов помогут создать храбрую и мощную армию.

Пожалуй, самая сильная сторона Shogun – искусственный интеллект. Создается такое впечатление, что «железный болван» стал умен не по годам. Компьютерный противник всегда учитывает сильные и слабые стороны своих и ваших войск, редко идет напролом, никогда не рвется умереть со славой в бою с превосходящими силами, любит обходные маневры, приспосабливается к рельефу местности и расположению ваших войск и... учится на своих и чужих ошибках! Не до конца уверен насчет последнего, но вот вам два примера. Однажды я победил засевшего на холме врага ударом с фланга – и в следующем бою на той же карте электронный умник неожиданно проделал это против меня, причем грамотно и красиво. В другой раз я умышленно трижды избивал его строго одним и тем же способом – и каждый раз он действовал, хотя и с незначительными вариациями, но по стандартной схеме. Разработчики как-то хвастались, что обучили свое детище всем премудростям старика Сунь Цзы – что ж, охотно верю.

Кто-то может сказать, что история Японии от нас далека и малоинтересна и что вряд ли геймерские массы увлекутся игрой, посвященной Стране Восходящего Солнца, – «Казаки» ближе и роднее. Но вспомните не столь далекое время, когда на наши кино- и телеэкраны хлынул поток фильмов о самураях и ниндзя, мастерах боевых искусств и правителях, когда сняли запрет на обучение каратэ и начали издавать книги о буддизме – сколько мальчишек тогда буквально бредили Японией. Колоритная культура и сильные национальные традиции этой страны не оставят равнодушным никого, побуждая восхищаться и познавать... Или играть в Shogun: Total War. ■

ОТВЕТЬ НА ВОПРОС
ПОЛУЧИ ПОДАРОК!

1. Как называются два меча, которые в средневековой Японии имел право носить самурай?

2. «Бусидо» в переводе на русский означает:
а) «Путь меча»; б) «Путь воина»;
в) «Путь доблести»

Присылайте свои ответы по **e-mail: ask@itc.kiev.ua** с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди **всех**, сообщивших правильные ответы на оба вопроса **до 15 сентября 2000 г.**, будет разыгран подарок – игра **Shogun: Total War**, предоставленная компанией **«СофтПром»: тел. (044) 242-5300**. Результаты конкурса будут опубликованы на Web-сайте ITC Online www.itc.kiev.ua 1 октября 2000 г.

Неудачное покушение на StarCraft

Роман Хархалис



«ДПК»-РЕЙТИНГ

Графика	
Звук и музыка	
Играбельность	
Оригинальность	

Согласно первоначальному замыслу, эта статья должна была получить название вроде «Луч света в темном царстве». «Темное царство» – поскольку Dark Reign переводится на русский именно так. А «луч света» – думаю, символику этой фразы поймет каждый... Но судьба распорядилась иначе.

Земля XXVII века, как и следовало ожидать, – местечко отнюдь не райское. Экологическая катастрофа, грязь, токсические отходы, малочисленная элита, обитающая в стерильных крытых городах, и множество обездоленных, больных, подверженных чудовищным мутациям людей, влачащих свое существование во внешнем мире, – вот декорации и действующие лица этой грустной пьесы. В общем, стандартный набор, строго соответствующий ГОСТ-05966974-88 «Сюжет научно-фантастический с социально-экологической направленностью». Как вы уже догадались, имеет место быть непримиримая классовая вражда между JDA (Jovian Detention Authority), администрацией системы исправительных учреждений на лунах Юпитера, и Sprawlers – революционно настроенной частью пролетариата, которому нечего терять, кроме своих... эээ... мутаций.

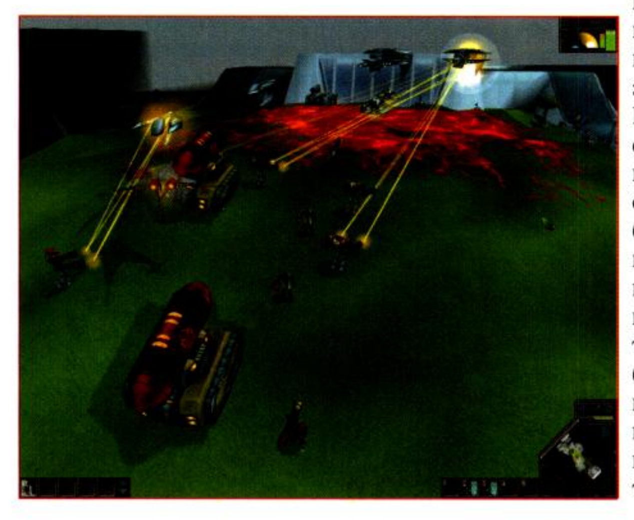
Dark Reign 2, по всей видимости, была задумана как наследница StarCraft. Во всяком случае она до боли напоминает бессмертный (пока) хит от Blizzard. Высокотехнологичные войска JDA и плодовитые Sprawlers – чем не протоссы и зерги? Сложная и во многом ущербная система дизайна юнитов упразднена, над развесистым древом технологий усердно поработали большими садовыми ножницами. Даже управление обзором привели в соответствие с требованиями почитателей стратегической классики – по умолчанию камера зафиксирована в традиционном положении сверху-сбоку, а чтобы повертеть ею, как в Ground Control, или просто подвигать вверх-вниз, нужно искать на клавиатуре заветные кнопочки. Плюс динамичный, быстрый геймплей, откровенно копирующий многопользовательский StarCraft. Deja-vu...

Название Dark Reign 2
Разработчик Pandemic Studios
Издатель Activision
Жанр стратегия реального времени

Выглядит все это достаточно симпатично. Яркие, сочные краски, хотя при созерцании скриншотов и навевали грустные мысли о «кислоте», на деле оказались более чем приятными. Не буду напрямую сравнивать порой сумасшедший дизайн юнитов Dark Reign 2 с суровым «натурреализмом» Ground Control и Earth 2150 – это просто другой стиль. Удачный или нет – решать вам.

«Фишка» Dark Reign 2 – отличные видеовставки на игровом «движке», которые генерируются в реальном времени с учетом текущего расположения ваших и вражеских юнитов и зданий. Приятно созерцать не стандартное «кино», а творение рук своих... Браво!

И вдвойне обидно, что при такой удачной задумке разработчики Dark Reign 2 допустили столько ошибок в игровом балансе, дизайне миссий и других аспектах геймплея. Начнем с искусственного интеллекта юнитов. Ну почему солдат, прибывший по месту назначения, не может стоять смирно, а начинает хаотически двигаться? Ввиду этого оставлять отряд без пристального внимания возле вражеских позиций категорически запрещено: обязательно какая-нибудь овца забредет куда не надо и нарвется на неприятности. Еще раздражает неадекватное поведение группы войск в узких проходах: завидев перед собой тыльную сторону собрата по оружию, бравый вояка останавливается как вкопанный и ждет, пока проход полностью не освободится. Вражеский взвод, держащий под прицелом противоположный конец ущелья, мог бы разгромить поодиночке даже самый многочисленный ваш отряд. К счастью, AI до этого никогда не додумается.



Строения в Dark Reign 2 обладают намного большим запасом хит-поинтов, чем юниты. Это правильно, но... Пушечные турели по огневой мощи сильно превосходят войска, доступные в первых миссиях. Связка из противотанкопехотной башни, зенитки и универсальной вышки позволяет стопроцентно обезопасить направление от любых поползновений врага. С вашей же стороны штурм укреплений превращается в бойню. Естественно, в начале игры следовало бы исключить такую необходимость. Но не тут-то было! Бросаться грудью на дот вас заставят уже во второй-третьей миссии. Если на карте фортификаций почему-то нет – обязательно найдется пара-другая юнитов запредельного уровня, которые тоже уложат множество ваших солдат. Выход один – строительство *очень* большой армии, что, кстати, требует недюжинного терпения. И наконец, в каждой миссии имеется ровно по три задания, выдаваемые одно за другим и связанные между собой тем, что нынче принято называть «крутыми поворотами сюжета». Звучит заманчиво, но когда вдруг оказывается, что после тяжелых и продолжительных боев, имея лишь горстку недобитых солдат, нужно еще штурмовать во-о-он ту большую и страшную крепость, – это, знаете ли, действует на нервы...

Что ж, пора подводить итоги. После Earth 2150, Ground Control и Shogun Dark Reign 2 смотрится откровенно плохо. Да и сетевые «стратеги», на которых, скорее всего, возлагались самые большие надежды, вряд ли бросят свой StarCraft, чтобы направить луч света в сердце этого темного царства. ■



Долгий поцелуй на ночь

Сергей Светличный

Американская группа KISS («Поцелуй») образовалась в 1973 г. Исходный состав: Пол Стэнли (гитара, вокал), Джин Симмонс (бас-гитара, вокал)... Похоже, что именно таким образом скоро будут начинаться многие статьи, посвященные новым играм: в последнее время появляется все больше и больше игр, в которых нет-нет, да и промелькнет имя какой-нибудь звезды современной музыки. За примерами далеко ходить не нужно: легендарная рок-группа Yes не так давно засветилась в Homeworld, Дэвид Боуи записал целый альбом для Omikron: The Nomad Soul... Пришла очередь хард-року тряхнуть стариной и сказать свое веское слово.



Название Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child
Разработчик Third Law Interactive
Издатель Gathering Of Developers
Жанр 3D-action

Начнем с сюжета. Как бы так помягче выразиться... в общем, он есть. Но настолько заезженный, что пересказывать его уже как-то и не очень прилично. Очередное вселенское зло, выступающее под именем «Дитя кошмара», которое нужно прижать к ногтю. Непонятно, правда, почему нам приходится бороться только с «дитем» – а папа чего отлынивает? Нехорошо. Есть, однако, мысль, что папашу попридержали до второй части (о ней, естественно, пока нет даже слухов, но никто не сомневается, что если The Nightmare Child будет пользоваться коммерческим успехом, то и какой-нибудь The Nightmare Daddy окажется не за горами). Пока что KISS присобачить некуда, не так ли? Двигаемся дальше.

Проходить игру придется четырьмя различными персонажами, по числу эпизодов, пардон, королевств – Огня, Воды, Воздуха и Земли, причем геймер волен выбирать, кем именно из этой компании сражаться против главного босса. Вот за четверку героев разработчикам зацепиться уже можно – во всяком случае, первоначальный состав KISS включал именно четверых музыкантов. И теперь, по прихоти Third Law, игрок по ходу дела должен собирать не только оружие, аптечки и боеприпасы, но и... части сценических костюмов этой рок-группы – перчатки там, брюки, маски и т. д., причем каждая из них повышает некоторые параметры персонажа, например максимальный уровень здоровья, боезапас, прыгучесть. М-да. Вот так соберешь полный комплект одежки, посмотришь на себя в зеркало и поневоле вспомнишь бессмертную фразу «Вы должны сделать добро из зла, потому что его больше не из чего сделать». Если перед этим самым Дитем Кошмара поставить, скажем, Симмонса в его рабочем костюме, – еще неизвестно, кто сильнее испугается.

The Nightmare Child – типичнейший шутер, строго придерживающийся канонов жанра. Причем он





не только не пытается привнести что-то новое в старый добрый игровой процесс, выступающий под лозунгом «Убей их всех и найди дверь с надписью Exit», но даже упорно (и, надо признать, небезуспешно) восстанавливает некоторые позабытые традиции. Так, наглые происки определенной части разработчиков, пытающихся хоть как-то разнообразить процесс и втихаря маскирующих эту самую заветную дверь под нечто более оригинальное, не могут поколебать «Третий закон»: табличка Exit вновь ярко горит неоновым огнем над выходом с уровня. Искусственный интеллект у монстров – это от лукавого, утверждают в Third Law, в конце концов, в DOOM интеллектом даже не пахло, и никому это не мешало, даже наоборот. Так что в The Nightmare Child под интеллектом монстров понимается способность самостоятельно найти кратчайшую дорогу к игроку, с чем они, следует признать, справляются довольно неплохо. Но зато они разные, их много, и они нагло прут грудью на амбразуру, а что еще нужно любителю шутеров, чья душа измучена «революциями в жанре» и настоятельно требует «простой советской котлеты за шестнадцать копеек»?

Собственно фраза «монстров много» исчерпывающе описывает эту игру, поскольку другие достоинства, к сожалению, у нее найти тяжело. Да, графика очень симпатичная, да, на уровнях временами звучат песни KISS (весьма достойные, кстати, да и просто фоновая музыка неожиданно приятная), да, сами монстры выглядят очень оригинально... Оправдывая многоступенчатое, как баллистическая ракета, название, они оказываются созданиями из ночных кошмаров бедного ребенка, которого добрые идиоты-родители затащили на цирковое представление, а потом рассказали пару



страшилок на ночь – уродливые метатели ножей, жутковатые клоуны-пауки, подгнившая толстенная баба (должно быть, кассирша)... На самом деле все не так уж плохо, как может показаться по этим описаниям – во всяком случае, выглядят они довольно забавно. Вот что действительно раздражает, так это устройства, которые создают монстров. Из-за них игровой процесс выглядит примерно следующим образом: на вас накатывается волна противников, и вы, вместо того, чтобы занять удобную для обороны точку и начать планомерный и экономный отстрел, бежите вперед, не обращая внимания на монстров – если не уничтожить этот самый агрегат, стоящий где-то в укромном месте, то монстров можно отстреливать до скончания века. Естественно, что на состоянии вашего здоровья подобный стиль прохождения сказывается не самым благоприятным образом.

В общем, The Nightmare Child оказался, к сожалению, далек от совершенства, хотя в нем и есть некоторые весьма интересные находки – не хит, конечно, но на добротного середнячка тянет вполне.

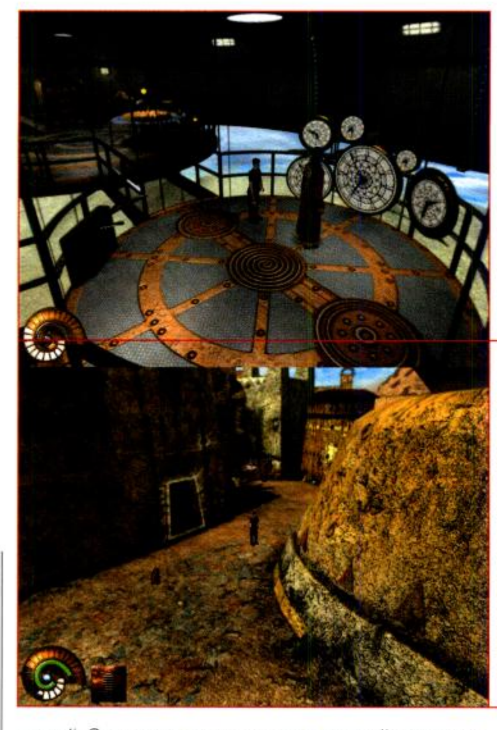
P. S. Прошли слухи, что начата разработка игры «по мотивам» Оззи Озборна. С нетерпением жду, когда доберутся до Элиса Купера – интересно, знаете ли, посмотреть, как игрок во имя добра и справедливости будет откусывать голову живой курице и разрывать еще трепыхающееся тельце на части голыми руками... ■

«ДПК»-РЕЙТИНГ

Графика
Звук и музыка
Играбельность
Оригинальность

Со временем шутки плохи

Александр Птица



Что бы делал несчастный любитель адвентюр, не будь французского квесто-гиганта Cryo Interactive и его российских партнеров из Nival и «1С». Шутка ли сказать, они взвалили на себя чрезвычайно солидную ношу. Этот, уже не раз отличившийся на ниве высококачественных локализаций альянс намеревается донести до русскоязычных пользователей всю линейку игр 2000 года от своих французских партнеров. Сегодня под микроскопом нашего внимания – еще два достаточно неординарных квеста, выпущенных нынешним летом.

НЕИЗБЕЖНОСТЬ СТРАННОГО МИРА

К бессмертному роману Герберта Джорджа Уэллса игровое творение Cryo имеет весьма отдаленное отношение. Ну, разве что сама идея путешествий во времени да имя главного героя в английском варианте игры. Чтобы несколько отдалиться от классика, локализаторы (Nival) нарекли персонажа Джорджем Уэйлсом. Его-то волей авторов сценария и вследствие непредвиденных осложнений во время тестирования оной машины занесло в ну очень далекое будущее (на 800 тысяч лет вперед).

А будущее, однако, оказалось намного «страньше», чем можно было себе представить. Никакой традиционной футуристики и урбанистики, а вовсе даже мир парадоксов, песка, темпоральных вихрей и хрономантии. Вы спросите, что такое «хрономантия»? «Словарь песчаного мира», нашедший свое место на страницах руководства к игре, гласит: «Магия, основанная на восприятии времени и манипулировании им». Вот так-то, не больше и не меньше!

К сожалению, Время изрядно поиздевалось над нашим героем Джорджем Уэйлсом. Мало того, что он заброшен Бог знает куда, так еще и превратился в совершеннейшего ребенка, не владеющего никакими полезными навыками, без которых даже элементарное выживание в Песчаном мире становится невыполнимой задачей. Так что никуда не уйти от пробуждения в себе хрономантических способностей и поисков путей к возвращению в 1893 год, где, собственно, все и началось.

А знаете, чем больше всего порадовала меня «Машина»? Своей абсолютной непохожестью на традиционные квесты от Cryo как в плане геймплея (два шага вперед, три шага влево, клик мышкой, решение головоломки), так и в плане графики. Поиск полезных предметов, разговоры с обитателями Песчаного мира, склонными к общению, – все это присутствует в достаточном количестве, а вот уклон в action – это нечто новенькое.

«ДПК»-РЕЙТИНГ
Графика
Звук и музыка
Играбельность
Оригинальность

Название «Машина времени»
Разработчик-издатель Cryo Interactive
Локализация и издание в СНГ Nival/«1С»
Жанр adventure с примесью action

Врагов у Уэйлса в Песчаном мире немало, так что придется и магические заклинания применять, и оружием помахать. В случае неудачного исхода сражения – неумолимый Game Over. Скажите, встречали вы нечто подобное в играх от Cryo? Я – нет.

Битвы – дело, конечно, прекрасное, да вот драться немножко неудобно. Частенько врага просто не видишь. К некоторым, особо «жирным» противникам близко подходить просто небезопасно, посему в процессе стычки стоит держаться подальше от них. Получается, что наносишь удары почти наугад, потому как объект атаки находится за пределами экрана.

Но не только в построении игры чувствуется отход Cryo от собственноручно созданных традиций. Самое главное и самое, пожалуй, «вкусное» в «Машине» – это ее совершенно новый графический движок. Никакого «вида из глаз». Персонажи – сам Уэйлс, всяческие Лемуры, Шекандары, Эффахиды и Виссахиды (без упомянутого словарика поди разберись в местной терминологии) – трехмерны. Жаль, что анимация не всегда на высоте, и порой своими движениями они очень напоминают каких-то роботов. Пейзажи, хотя и пререндерены, воспринимаются по-новому благодаря использованию системы «вращения» вокруг главного героя.

Отдельное человеческое и геймерское спасибо «Нивалу» за отменную локализацию. Кстати, в команде актеров, озвучивавших игру, что ни имя – то звезда, а в главной роли (взрослого Уэйлса) –



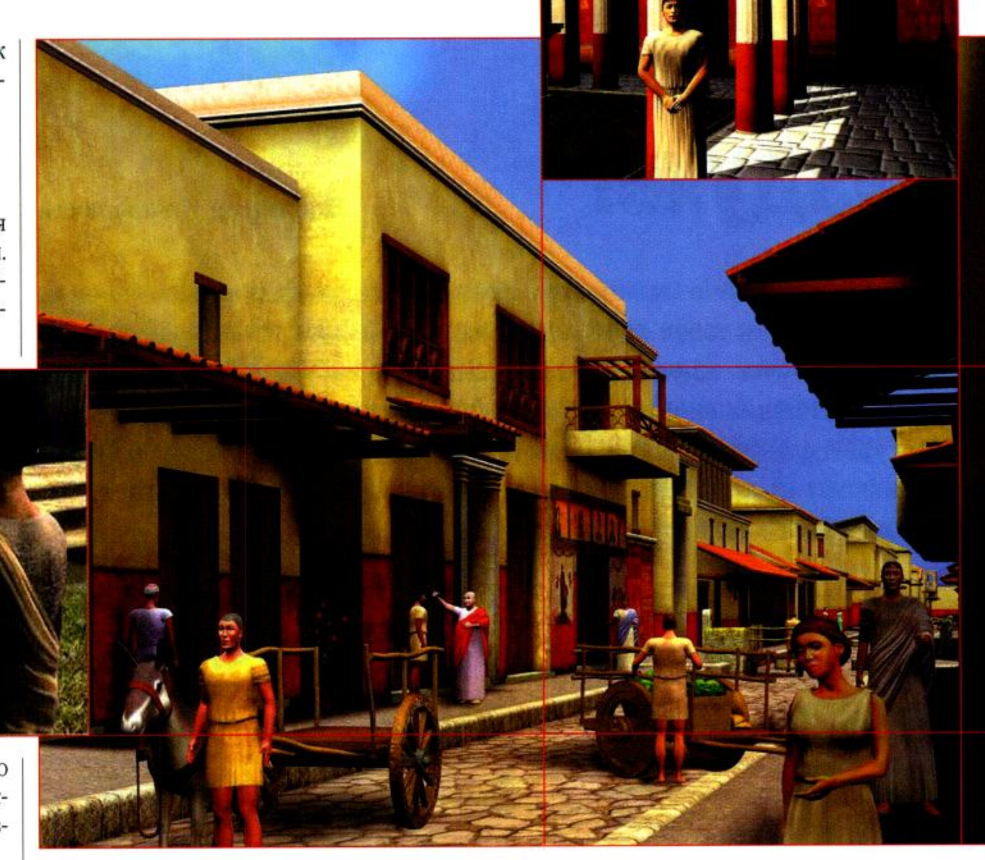
знаменитый экс-гардемарин и любимец девушек среднего и старшего школьного возраста Дмитрий Харатьян. Барышни, ау!

ЛЮБОВЬ В ОТБЛЕСКАХ ИЗВЕРЖЕНИЯ ВУЛКАНА (ИЛИ ВЕЗУВИЙ КРУЧЕ ТИТАНИКА)

Аксиома № 1. Франко-словенская компания Arxel Tribe делает потрясающе красивые игры.

Аксиома № 2. Эта же компания отличается нестандартностью в подборе сюжетов и построении игрового процесса.





Аксиома № 3. Я с нетерпением жду каждого нового произведения искусства, созданного кудесниками, работающими на мощных «силиконовских» рабочих станциях в офисах компании.

Аксиома № 4. Пути тонких ценителей прекрасного – разработчика Arxel Tribe и издателя Cryo – не могли не пересечься.

И вот на суд общественности представлена очередная их совместная работа, являющаяся «первым томом» игровой трилогии о приключениях археолога (нет, не Инди Джонса, оставим его дядюшке Лукасу) Адриана Блейка в различных исторических эпохах.

Причиной всех невероятных событий в жизни Блейка стала... любовь. Его любовь к Софии. Случилось так, что находясь на раскопках в Армении, Адриан серьезно заболел. Шансы на выздоровление были совершенно призрачными. И тогда явилась ему могущественная богиня Иштар и предложила в обмен на излечение поклясться в вечной любви к ней, Иштар. Но настоящий английский джентльмен не мог предать свою невесту Софию, ждавшую его возвращения на берегах туманного Альбиона, и богиня услышала решительное «Нет!». Отвергнутая женщина страшна в гневе, а отвергнутая богиня – страшна вдвойне.

Адриану повезло, ему удалось выкарабкаться из хвори и вернуться к родным берегам. Но «ничто на земле не проходит бесследно», и через год, как раз в канун свадьбы, София (как и следовало ожидать) исчезает. Вот такая она – страшная месть Иштар.

Блейк – парень не промах, и, покопавшись в пыльных манускриптах, он выяснил, что есть способ вернуть невесту. Но для этого придется спасти ее «воплощение» в трех различных исторических эпохах...

А вообще говоря, путешествия в различные временные «пласты» – прекрасная идея для демонстрации талантов замечательных художников из Arxel Tribe, создающих исторически достоверные и реалистичные модели давно исчезнувших творений человеческой цивилизации. А в том, что это так, можете не сомневаться, ибо серия разрабатывается в альянсе с Союзом национальных музеев Франции.

Как вы догадываетесь, первой пространственно-временной локацией, куда занесло несчастного влюбленного археолога, стал городок Помпеи, 20 августа 79 г. до н. э.

Адриан прекрасно знает историю и отдает себе отчет в том, что «часы тикают» и его время ограничено всего четырьмя днями (ну прямо как в голливудских боевиках типа «Коммандо», когда нам постоянно показывают часы с обратным отсчетом...). А потом... пробуждение Везувия, катастрофическое извержение и... конец. Успеть, пока не началось!...

Когда же оно начнется (в финальном ролике), то, уж поверьте, вы не сможете ни на секунду отвести взгляд от экрана. Куда там «Титанику» с его «соплями и воплями»!!!

Но до катастрофы еще целых четыре дня, и Адриан должен «внедриться» (прямо как спецагент какой-то) в народные массы местных обитателей, найти себе союзников, выяснить, кто может встать у него на пути, наконец, найти ту женщину, которая «персонифицирует» его Софию, и попытаться спасти ее от надвигающегося катаклизма. Надо сказать, что у нашего героя достаточно много свободы в передвижениях и выборе собеседников для общения. Как и положено в традиционных квестах, некоторые из действий являются своеобразными триггерами, открывающими доступ туда, куда раньше попасть было невозможно. И ни в коем случае не думайте, что все очень серьезно и печально (как может показаться на первый взгляд). Напротив, игра оказывается сплавом adventure и action, временами ироничным, временами страшным и очень красивым.

И еще один маленький, но приятный штришок. В «Помпеях» присутствует такая фирменная «фишка» Cryo, как встроенная энциклопедия, содержащая массу полезной исторической и культурологической информации. Она доступна в любой момент игры. ■

«ДПК»-РЕЙТИНГ
Графика
Звук и музыка
Играбельность
Оригинальность

Название «Помпеи: Легенда Везувия»
Разработчик Arxel Tribe
Локализация и издание в СНГ Nival/«1С»
Жанр adventure

ОТВЕТЬ НА ВОПРОСЫ — ПОЛУЧИ ПОДАРОК!

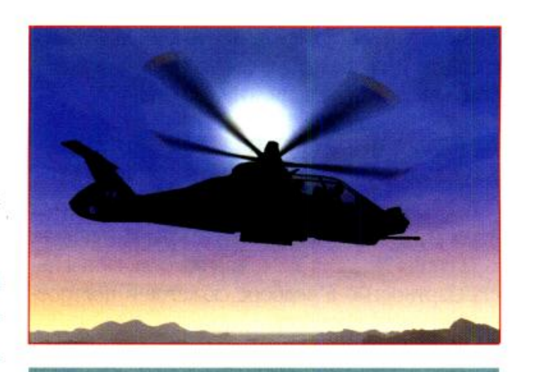
1. В каком музее хранится картина Карла Брюллова «Последний день Помпеи»?

2. Как называлась книга Герберта Уэллса, написанная под впечатлением посещения России?

Присылайте свои ответы по e–mail: **ask@itc.kiev.ua** с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди **всех**, сообщивших правильные ответы на оба вопроса **до 15 сентября 2000 г.**, будут разыграны подарочные издания игр **«Машина времени»** и **«Помпеи»**, предоставленные компанией **«СофтПром»: тел. (044) 242–5300.** Результаты конкурса будут опубликованы на Web–сайте ITC Online www.itc.kiev.ua 1 октября 2000 г.

Мясорубки в воздухе!

Владимир Кочмарский



Название «Ка-52 против Команча: Разорванное небо»
Разработчик Razorworks
Локализация Nival Interactive
Издатель в странах СНГ «1С»
Жанр авиасимулятор

В последнее время игровая промышленность не балует любителей серьезных авиасимуляторов возможностью посидеть в кабине винтокрылой машины. Нас, настоящих пилотов, не обманешь аркадами, где супервертолет равняет с уровнем моря окружающий ландшафт, а вражьи ракеты и снаряды отскакивают от него, как стрелы от брони средневекового рыцаря. Мы ждем чего-то более основательного.

Сжалившись над «безлошадными» симуляторщиками, компания Razorworks выпустила в марте этого года игру Comanche vs. Hokum, локализованную версию которой под названием «Разорванное небо» и продает на территории СНГ фирма «1С». Коробочный вариант этого продукта, кроме собственно компакт-диска, содержит фирменную майку с эмблемой игры и тоненький буклетик, именуемый «инструкцией». Ну, разумеется, какой нормальный геймер станет обращать на нее внимание? Видимо, именно так рассуждали издатели. К сожалению, игра оказалась достаточно сложной в освоении, и наличие более подробного учебника по пилотированию было бы не лишним. Правда, на диске с игрой находится «Курс выживания» в формате HTML, но пригодится он только тем, кто знаком с английским.

Первое, что вам предстоит сделать в игре, – это создать учетную запись, в которой будут отмечаться основные вехи вашей карьеры вертолетчика. Затем – самое время отправиться в тренировочный полет. Однако такая опция в стартовом меню отсутствует: на выбор предлагают только одиночную миссию или целую кампанию. Впрочем, среди видов отдельных боевых заданий есть «Свободный полет», с которого я и решил начать. Я оказался в кабине вертолета вдали от линии фронта и смог спокойно попрактиковаться в управлении своей машиной.

Трудно, не имея опыта пилотирования настоящего вертолета, объективно оценить точность модели полета в игре. С другой стороны, таких эффектов, как влияние ветра, турбулентности потоков воздуха и перегрузок, я не заметил, хотя о некоторых из них и говорится в инструкции. Весьма забавно выглядит поведение машины при отказе двигателей. Вместо перехода на авторотацию (с плавным снижением), вертолет какое-то время планирует (!) с остановившимся несущим винтом, после чего камнем падает вниз. В остальном пилотирование адекватно сложное, особенно труден маневр «переход на висение». Естественно, управление в некоторой мере упрощено, но это вполне закономерно, поскольку вам предстоит совладать с двухместным вертолетом в одиночку. Должен также упомянуть о не совсем удобной раскладке клавиатуры, которую к тому же невозможно изменить.



Итак, налетавшись вдоволь, я решил, наконец, приступить к выполнению настоящего боевого задания. Одиночная миссия отличается от свободного полета только наличием противника, а следовательно, здесь можно потренироваться в применении оружия.

Модель повреждений вашего вертолета весьма реалистична: попадания из пушек выводят из строя отдельные системы, реактивный снаряд же может сбить машину сразу. А вот ваши ракеты никогда не промахиваются и всегда уничтожают цель, будь то джип, вертолет или пролет моста.

Наиболее интересная и в чем-то оригинальная часть игры – это, конечно, кампания. Она динамическая и протекает в реальном режиме времени. Вам на выбор предлагаются несколько задач, причем каждая из них имеет определенные временные рамки, в пределах которых она должна быть выполнена. Более того, выбрав одну из задач, вы можете в любой момент переключиться на другую, оставив первую под опекой искусственного интеллекта. В это же время наземные войска будут действовать самостоятельно, выдвигаясь на позиции, ведя бой или отступая. Правда, в тактическом плане AI «подкачал»: к примеру, танковый батальон, ведущий сражение, представляет собой просто набор беспорядочно расставленных бронемашин, стреляющих с места и даже не пытающихся рассредоточиться или укрыться от артиллерийского огня противника.

В игре смоделированы три кампании, каждая из которых посвящена отдельному гипотетическому вооруженному конфликту. Два из них происходят на Ближнем Востоке, а третий – на Тайване. Враждующие стороны – известные еще по школьной «Зарнице» условные «красные», у которых вся техника советского/российского производства, и «синие» (у них, соответственно, все американское). Летать можно либо на Ка-52 за «красных», либо на RAH-66 Comanche – за «синих». Если на вашем ПК установлена игра Apache Havoc, то к списку пилотируемых аппаратов добавляются AH-64 Apache и Ми-28.

О графике «Разорванного неба» можно сказать так: «Могло бы быть и лучше». Причем с незначительными затратами. Дело в том, что почти все объекты на каждой карте «обтянуты» одной и той же текстурой. Из-за этого, в общем-то, весьма неплохие трехмерные модели техники выглядят уныло и нереалистично. То же касается и ландшафта.

Но несмотря на все недостатки, «Разорванное небо», несомненно, заслуживает внимания со стороны любителей серьезных авиасимуляторов. Хотя бы потому, что ничего лучшего в списке недавно вышедших игр нет. ■

«ДПК»-РЕЙТИНГ
Графика
Звук и музыка
Играбельность
Оригинальность



1. Зачем вертолету хвостовой винт?

а) для красоты; б) для управления вертолетом по курсу; в) для компенсации крутящего момента несущего винта.

2. Чем управляет ручка циклического шага?

а) шагом лопастей несущего ротора; б) автоматом перекоса; в) углами тангажа и крена вертолета.

Присылайте свои ответы по e-mail: **ask@itc.kiev.ua** с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди **всех**, сообщивших правильные ответы на оба вопроса **до 15 сентября 2000 г.**, будет разыгран подарок – игра **«Ка-52 против Команча: Разорванное небо»**, предоставленная компанией **«СофтПром»**, **тел. (044) 242-5300.** Результаты конкурса будут опубликованы на Web-сайте ITC Online www.itc.kiev.ua 1 октября 2000 г.

Ужасная мина при хорошей игре

Сергей Галушка



Название Euro 2000
Разработчик-издатель EA Sports
Жанр спортивный симулятор

Давно уже стихли страсти на аренах Euro 2000, но благодаря симулятору от EA Sports тысячи фанов продолжают оспаривать результаты европейского футбольного первенства. «Основную задачу наша сборная выполнила: не пустила россиян в Европу», – шутили болельщики после того, как стало ясно, что «словенский рубеж» нам не по зубам. Но с помощью игры Euro 2000 можно, хотя бы виртуально, повернуть колесо истории и не только задать «трепака» стойким парням из бывшего соцлагеря, но и выиграть чемпионат.

Сорок девять национальных сборных готовы вступить в сражение за Кубок Европы. При выборе команды можно сразу узнать ее статус в международном рейтинге FIFA (естественно, тот, что был на момент создания игры). Составы также примерно годовой давности. Над интерфейсом Euro 2000 ребята из EA Sports потрудились на славу – FIFA 2000 просто не узнать: множество новых кнопочек, «менюшек» и других «фенечек».

Вначале доступны пять режимов игры: традиционные – Friendly и непосредственно Euro 2000; совершенно неоправданный – Challenge – эдакий футбольный «блицкриг» среди любых восьми выбранных вами команд; по-своему интересный Golden Goal, где можно играть без ограничения по времени до тех пор, пока кто-то из соперников первым не забьет назначенное число голов (от 1 до 10). Отдельного разговора заслуживает режим тренировки (Skill Drill): здесь вы научите своих футболистов точно отдавать пасы в одно касание, прицельно наносить удары по воротам с любых позиций, мягко принимать мяч, демонстрировать чудеса дриблинга и т. д. Все объясняется очень детально, с подсказкой, когда и на какие клавиши на клавиатуре либо кнопки на геймпаде следует нажимать.

После достижения определенных «спортивных» успехов, например выигрыша европейского первенства, в качестве бонуса вам становится доступен режим Classics, где вы можете поиграть за былые прославленные команды. Причем «герои прошлого» являются постепенно и не все сразу. Вначале поиграйте за сборную СССР 60-х годов с самим Яшиным на воротах против трех подобных коллективов того же времени. Выиграете – айда в 70-е годы и т. д., вплоть до 1992 г.

Состав каждой команды разбит на четыре части: основа, запас, резерв и... национальный резерв (в сборной Украины там числятся Калитвинцев, Кандауров, Мизин и Мороз). Что означает последний и по каким принципам туда отбираются игроки, мне не смогли ответить даже футбольные специалисты.

«ДПК»-РЕЙТИНГ

Графика
Звук и музыка
Играбельность
Оригинальность



Наблюдается некая путаница с амплуа футболистов, что, впрочем, традиционно для EA Sports.

В разделе Information вы с помощью электронной географической контурной карты отыщите любую страну, которая представила на чемпионат Европы свою сборную, и даже сможете «полюбоваться» лицами соответствующих футболистов. Правда, это занятие не для слабонервных: в сравнении с ними монстры из старой доброй «Alone in the dark» покажутся милейшими добряками. Да и вообще, на этот раз не сложилось что-то с моделями игроков у разработчиков из EA Sports: крупные планы при повторах – настоящий «парад уродов», а радость от забитого гола у футболистов вызывает эпилептические конвульсии.

К счастью, пластика игроков, «срисованная» с помощью motion capture с реальных футболистов, осталась прежней – те же подкаты, падения, игра головой, а в арсенале вратаря при овладении мячом появился настоящий борцовский прием с длинным кувырком через плечо, который он использует даже в самых безобидных ситуациях.

Наблюдаются некоторые положительные изменения в геймплее. Судейство при настройках по умолчанию стало намного строже: чаще караются подкаты сзади, четче отслеживается положение «вне игры». Отдать точный пас вслепую практически невозможно даже на любительском уровне. После стремительных рывков и сложных финтов (например, с использованием клавиш Shift и Ctrl) футболист быстро устает, движения его становятся замедленными и неуверенными. Все это, несомненно, добавляет ощущения реальности, повышает интерес к игре.

Радуют и некоторые другие нововведения: во время футбольной баталии показывается текущий результат других матчей в группе; на спинах игроков пишутся не только номера, но и их фамилии; в правом верхнем углу высвечивается фамилия футболиста, владеющего в данный момент мячом; во время матча могут неоднократно меняться погодные условия.

К сожалению, звуковое сопровождение игры осталось прежним. Речевки зрителей звучат на английском языке даже на матче «Украина – Россия». На трибунах болельщики обеих играющих команд необычайно дружны, сидят вперемежку, радуясь голам, забитым не только своей сборной, но и соперником.

И все же упомянутые мной недочеты не омрачают общего положительного впечатления от игры, хотя и заставляют с еще большим нетерпением ждать FIFA 2001, где, судя по первым скриншотам, выложенным на сайте разработчиков, появятся флаги на трибунах (причем различных размеров), телеоператоры, фоторепортеры, скамейка запасных и т. д. ■

ОТВЕТЬ НА ВОПРОСЫ – ПОЛУЧИ ПОДАРОК!

1. На родине их величают Маноэль Франсиско дос Сантос, Луис Назарио де Лима, Эдсон Арантес ду Нассименту, но миллионы болельщиков во всем мире их называют просто: Пеле, Гарринча, Роналдо. Так кто же из них кто? (Укажите правильное соответствие.)

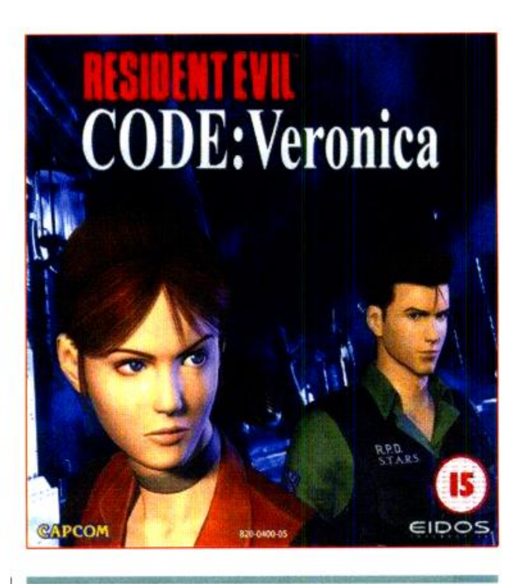
2. Кого из нижеприведенных игроков популярный еженедельник «France Footbal» называл лучшим футболистом Европы три года подряд?
а) Марко ван Бастен; б) Йохан Кройфф; в) Мишель Платини.

Присылайте свои ответы по e-mail: **ask@itc.kiev.ua** с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди **всех**, сообщивших правильные ответы на оба вопроса **до 15 сентября 2000 г.**, будет разыгран подарок – игра **Euro 2000**, предоставленная компанией **«СофтПром»**, **тел. (044) 242-5300.** Результаты конкурса будут опубликованы на Web-сайте ITC Online www.itc.kiev.ua 1 октября 2000 г.

Красота зла

Александр Птица





...Люди превращаются в [вставьте название существа] из-за действия [вставьте название фантастического препарата]. Вы оказываетесь в [вставьте название темницы] с ограниченным набором оружия. Необходимо раскрыть заговор, за которым стоит [вставьте название вымышленной компании и/или правительственной организации], но будьте при этом внимательны, поскольку кто-то из тех, кого вы считаете союзниками, работает на нее.

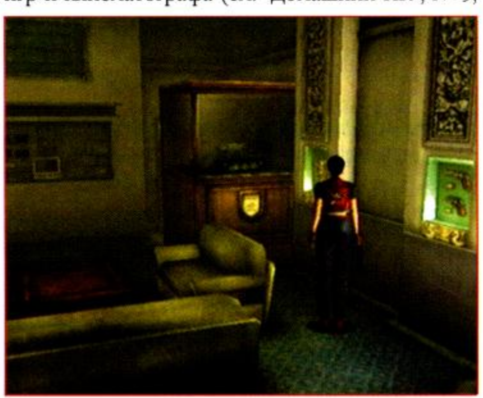
Название Resident Evil: Code Veronica
Разработчик-издатель Capcom
Жанр Survival Horror
«ДПК»-рейтинг   

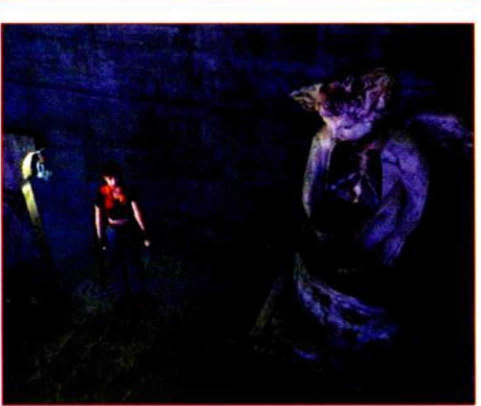


Формулу игр типа «survival horror», изложенную выше, придумал не я. Несмотря на свою простоту она благополучно «живет и процветает». Игры этого жанра собирают под свои знамена все новые и новые полчища поклонников, разворачиваясь в многосерийные «ужастики». Никто, думаю, не возразит мне, что наряду с первоисточником, гениальным Alone In The Dark и его продолжениями, самым ярким воплощением игровой идеи «выживания в условиях ужаса» стала серия Resident Evil.

Игровая общественность была просто шокирована, когда выяснилось, что Resident Evil: Code Veronica впервые увидит свет не на традиционной для сериала платформе Sony Playstation, а на Dreamcast. Наконец игра у нас в руках, и можно уже совершенно предметно говорить о ее достоинствах и недостатках.

Должен сказать, что RE:CV – это еще одно реальное доказательство тезиса о сближении видеоигр и кинематографа (см. «Домашний ПК», № 5, 2000). Шикарная операторская работа, впечатляющие трюковые сцены, глубокая проработка характеров персонажей и их взаимоотношений – все необходимые и достаточные атрибуты голливудских блокбастеров очень даже неплохо себя чувствуют на двух дисках игры, буквально напичканных роликами, по качеству не уступающими ставшим хрестоматийными cut-scenes из Final Fantasy VIII.





Ветераны, уже имевшие опыт борьбы с зомби и прочей нечистью в предыдущих играх, порадуются встрече со старыми знакомыми. Но и им, и новичкам, еще не вкусившим густой атмосферы страха и ужаса, пропитывающей «резидентов», поведаю, что история, разворачивающаяся в RE:CV, происходит через три месяца после событий, имевших место в Resident Evil 2. Клер Редфилд, отправившаяся на поиски брата Криса, захвачена в Комплексе корпорации Umbrella. Попытка к бегству закончилась неудачей, и полигонная красавица очутилась в совершенно трехмерной камере...

...Вы не ослышались, впервые в истории сериала вся окружающая среда выполнена не в виде плоских пререндеренных картинок, а построена из полигональных трехмерных объектов, обрабатывающихся в реальном времени. Сами понимаете, насколько при этом должен усиливаться эффект погружения в игровую реальность. Кстати, работа камеры чем-то напоминает Dino Crisis, она следует за персонажем, панорамирует, а временами позволяет себе позабавиться с приближением/удалением. Конечно же, все это выглядит намного эффектнее, чем в предыдущих играх, где мы имели удовольствие лицезреть переключения из одной фиксированной позиции камеры в другую.



Но больше всего нарастанию удовольствия от игры (и, соответственно, формированию ощущения страха) способствуют великолепные эффекты освещения. Когда Клер продвигается по коридору, освещая себе путь мерцающим огоньком зажигалки, то на стенах мы видим фантастическую пляску теней, раскачивающаяся висячая лампа создает на предметах и персонажах, находящихся в помещении, некое подобие борьбы света и тьмы.

Модели персонажей, в особенности Клер, просто великолепны, они не страдают от излишней угловатости, а наоборот, кажутся очень «гладенькими» и воспринимаются как единое целое. На них практически не видно никаких швов. Более того, в роликах, выполненных на движке, полигонов на модели затрачено еще больше, детализация такова, что даже позволяет персонажам придавать своим лицам «эмоциональную окраску». Гамма переживаний очень широка – от удивления и любопытства до страха и ужаса.

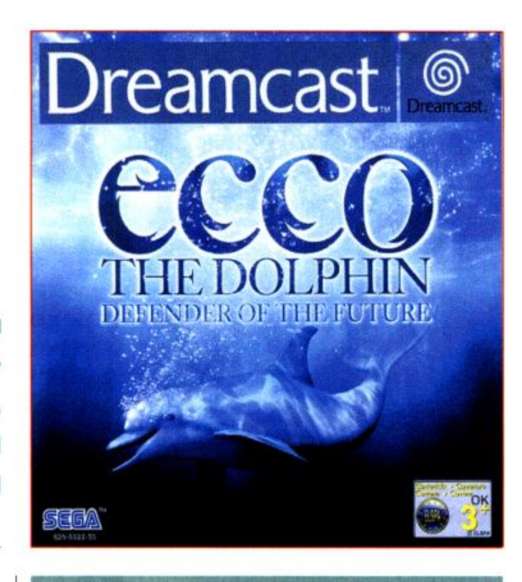
О монстрах и, в частности, фирменных зомби (а их в RE:CV насчитывается семь видов) говорить не буду. И так ясно, что мастера из Capcom, съевшие добермана на культивировании у игроков «мурашек на коже» и «волос дыбом», постарались не на шутку и выпустили страшилищ из своих ночных кошмаров в усадьбы, тюрьмы и на улицы Racoon City.

Улучшения коснулись практически всех аспектов игры. Почти «нетронутыми» остались разве что управление (я бы не назвал его слишком удобным, но для фанатов это плюс – переучиваться не нужно) и нещадно раскритикованная уже сотни раз система сохранения. Все так же приходится искать пишущие машинки и ленту для них. Но для бесстрашных борцов со злом, «резидентно» притаившимся за каждым углом, это не преграда. Не так ли, ребята? ■

Спасаем Землю под водой

Александр Птица

Еще в раннем детстве я «прилипал» к телевизору, когда показывали уникальные документальные фильмы, снятые Жак-Ивом Кусто и его командой. И хотя сам никогда в жизни подводным плаванием не занимался, красоты океанских глубин почему-то всегда заставляют звучать какие-то струнки моей души.



Название Ecco The Dolphin: Defender of the Future
Разработчик Appaloosa
Издатель Sega
Жанр adventure
«ДПК»-рейтинг



Dreamcast

Вот в чем одна из причин, по которым я так ждал выхода этой игры. Шутка ли сказать. Всеобщий любимец эры MegaDrive дельфинчик Экко возвращается, чтобы предстать на экранах телевизоров владельцев последней сеговской консоли «в новом блеске» и в очередной раз бросить все свои интеллектуальные и физические силы на спасение мира.

А ситуация, как следует из красочного и вместе с тем немножко странного вступительного ролика, сложилась нешуточная.

...Многие годы люди и дельфины дружно жили на нашей старушке Земле. Более того, «рука об руку» они исследовали космические дали, как говорится, в мирных целях. Но, как обычно, нашлись агрессоры, решившие нарушить эту идиллию. Магический щит, защищавший Землю, был разрушен злобными пришельцами. Осталась только одна надежда... Дельфин Экко, защитник Будущего.

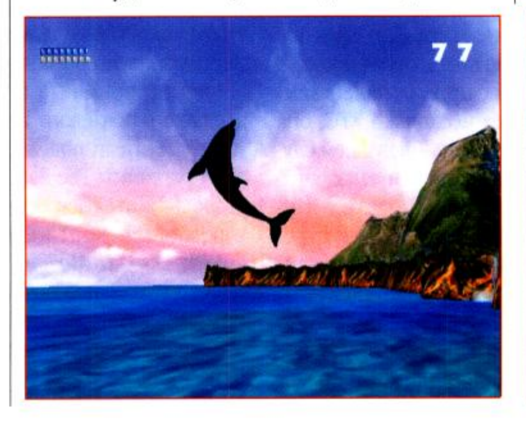
Когда ролик закончился и загрузилась собственно игра, я просто остолбенел от невиданной красоты. Красивее, чем в фильмах уже упомянутого Жак-Ива Кусто, «реальнее», чем в знаменитом журнале «National Geographic». Честно говоря, поначалу меня даже не интересовала миссия, возложенная «на плечи» моего героя на первом уровне игры (спасение попавшего в ловушку китенка). Хотелось осмотреться, полюбоваться окружением и его обитателями, «почувствовать» себя полноправным «хозяином» дельфиньего тела, выполняя головокружительные кульбиты и осваивая имеющиеся в наличии полезные функции типа того же сонара. А изумительная цветовая гамма, великолепные текстуры, игра света и тени довершали процесс полнейшего погружения, и казалось, что ты действительно где-то там, в глубине, резвишься вместе со своими сородичами. Надо сказать, что подводная жизнь смоделирована на «пять с плюсом» – снуют туда-сюда стайки фантастически раскрашенных мелких рыбешек, степенно движутся киты-исполины, выходят на охоту акулы. Все движения выглядят очень плавно, а на моделях, даже если внимательно присмотреться, не найдешь ни намека на полигоны. Можно, конечно, предъявить одну небольшую претензию к графике – видимые объекты находятся на не слишком большом расстоянии, но, согласитесь, что «под водой» это вполне допустимо. К счастью, наш дельфинчик оснащен «радарной картой».

Кто сказал, что подводный мир – царство вечной тишины? Морская живность, оказывается, издает звуки, и какие! Иногда они даже помогают решать возникающие по ходу дела задачи. Нельзя забывать, что одним из основных «инструментов» дельфина является именно сонар. А как здорово «звучат» пузырьки воздуха или всплески, сопровождающие грациозные прыжки Экко над поверхностью воды. Кстати, они являются непременной частью игрового процесса. Вспомним, что дельфины – не рыбы, а млекопитающие, и посему глоток свежего воздуха им ой как необходим.

Все сеговские игры о дельфине Экко отличались отменным саундтреком, и эта – не исключение. Работу композитора Тима Фоллина для «Защитника будущего» можно назвать настоящим шедевром интерактивной музыки. Она действительно интерактивна. Когда море спокойно и ласково, то и в музыке ощущаются мир и покой. Но стоит ситуации стать чуточку опасней, ее характер меняется в соответствии с происходящими событиями.

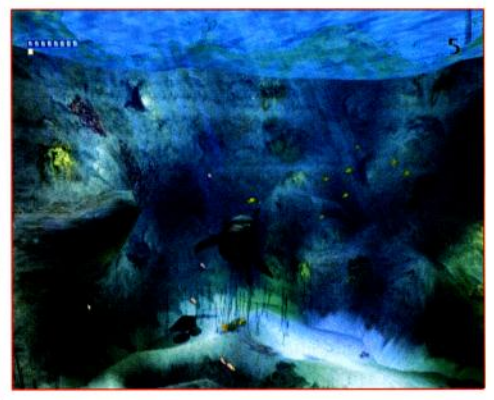
Хотя управление нельзя назвать простым, и поначалу даже случалась потеря ориентации, привыкаешь к нему достаточно быстро, и дальше все идет как по маслу.

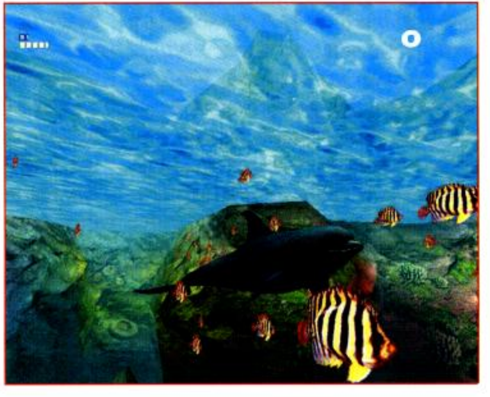
Стоит еще раз вернуться к такому мощному средству исследования и общения, как сонар. Когда звуковые волны, испускаемые Экко, входят в контакт с другими подводными обитателями, то «включается» режим разговора. Это более чем полезно, ведь без информации, получаемой в процессе таких бесед, вы просто не будете знать, что же делать дальше. А кроме того, Экко обладает способностью выучивать разнообразные «песни», которые впоследствии могут оказать ему неоценимую помощь.



Кажется, я спел столько дифирамбов, что хватило бы не на одну, а как минимум на три игры. Тем не менее на наивысшую оценку она, увы, не тянет. При всех аудиовизуальных красотах частенько становится скучновато из-за «притянутого за уши», несколько несуразного сюжета и не всегда интересных заданий.

Игра предоставлена европейским отделением компании **Sega**, www.sega-europe.com





Для обсуждения вопросов, поднимаемых в рубрике F1, открыт онлайновый форум на сайте www.itc.kiev.ua. Это позволит не только более оперативно получать ответы, но и обмениваться опытом с другими пользователями ПК в «прямом эфире». В то же время редакция по-прежнему ждет ваших электронных писем на ask@itc.kiev.ua, а бумажных – по почтовому адресу «Издательского Дома ITC».

Подскажите разумные способы передачи больших файлов (5–10 MB) через Internet. Почта, вроде, не годится...

Антон Шеховцов, Киев

Действительно, почта в данном случае – плохой «перевозчик», так как кодировка MIME или UUENCODE, используемая для пересылки сообщений e-mail, существенно увеличивает объем передаваемых данных. Соответственно разбиение на более мелкие фрагменты помогает лишь в том смысле, что почтовый ящик получателя может вместить, как правило, лишь до 2 MB. Оптимальный вариант – это использование FTP-сервера. Большинство провайдеров предоставляют такую услугу своим клиентам бесплатно, однако этот способ годится лишь для исключительных случаев. Ведь для того чтобы забрать файл из вашей директории на ftp-сайте провайдера, получатель должен знать пароль и логин, который вы используете для подключения к Internet. Поэтому оптимален другой вариант – регистрация на сайте бесплатного хостинга, имеющего возможность доступа по FTP. О таких серверах вы прочтете в статье «Кто в доме хозяин? Краткий путеводитель по сервисам бесплатного Web-хостинга» («Домашний ПК», № 1–2, 2000; *http://www.itc.kiev.ua/article.phtml?ID=1212*), а таблица к ней размещена по адресу *http://www.itc.kiev.ua/img/dpk/2000/1/internet1.phtml*. Здесь можно будет выбрать подходящий сервер или даже несколько – для разграничения доступа. Еще одним вариантом являются службы вроде Xdrive (*www. xdrive.com*), с помощью которых можно организовать Internet-хранилище своих файлов с «публичными» и закрытыми для общего доступа директориями.

У меня и у моего друга есть компьютеры и модемы. Мы хотели бы установить соединение для отправки/получения файлов. Расскажите о том, что для этого нужно сделать.

Виктор, Киев

Во-первых, необходима программа-терминал. Для начала можно воспользоваться утилитой Hyper Terminal, имеющейся в стандартном комплекте поставки Windows. При ее инсталляции необходимо указать порт, к которому подключен модем, и задать параметры, отвечающие тем, что имеются в настройках модема.

Затем, созвонившись с товарищем, можно установить связь, введя в окне терминала команду *ATX3D* (вызов). Когда на другом конце услышат в телефонной трубке характерный свист, там нужно в окне терминала ввести команду *ATA* (ответ), после чего модемы начнут устанавливать соединение. Прервать связь можно командой +++, нажав на клавишу *Esc* или на соответствующую кнопку в графическом интерфейсе терминала. Здесь есть маленькая тонкость: для качественной связи необходимо, чтобы телефонные аппараты были подключены к соответствующим гнездам на модемах. В противном случае поднятая «параллельно» трубка создаст сильные помехи. Стоит также заметить, что соединения по протоколу V.90 не получится, так как для передачи данных со скоростью свыше 33,6 Kbps используется цифровой сигнал, модемы же способны посылать в линию только аналоговый. Так что скорость будет никак не выше 33,6 Kbps, а с учетом возможных ограничений, возникающих при «путешествии» сигнала через несколько АТС, она окажется еще ниже – в лучшем случае 28,8 Kbps. Отметим также, что для такого соединения сжатие данных следует отключить (при пересылке архивов и для игр), а в свойствах адаптера dial-up – проверить, установлена ли опция *Enable Point to Point*. Не помешает также отключить *IPX Header Compression*.

Как удалить из почтового ящика «спам» – большое количество ненужных сообщений или письма с крупными файлами? По возможности хотелось бы это делать, не загружая их на свой ПК.

Дмитрий Рудаков, Киев

Сначала рассмотрим, как можно добиться этого с помощью стандартных средств Windows 98. Итак, в командной строке (*Пуск/Выполнить*) наберите *telnet*. Нажав кнопку *OK*, вы запустите программу Microsoft Telnet. Далее в меню *Терминал* выберите пункт *Параметры*. Установите флажок *Отображение ввода* (или *Local Echo* в английской версии) и нажмите *OK*.

Теперь выберите из меню *Подключить* пункт *Удаленная система* и в появившемся окне введите имя вашего почтового (POP3) сервера (например, *mail.i.com.ua*) и порт *110*. Нажав после этого кнопку *Подключить*, вы увидите в окне приветствие сервера. Предположим, ваш логин для подключения к провайдеру – *dima*, а пароль – *rudakov*. Получив приветствие, напишите *user dima*, жмите на *Enter*, после чего появится *+OK dima selected*. Затем наберите *pass rudakov*, и на экране появится строчка *+OK Congratulations!*. Теперь с помощью команды *list* вы сможете увидеть список сообщений и их размеры (правая колонка) и, используя команду *dele* (4 буквы) и номер сообщения (через пробел после *dele*), удалить выбранное сообщение. Закончить сеанс можно, набрав команду *quit*.

С этой же целью можно воспользоваться специальными утилитами вроде Magic Mail Monitor, которая доступна по адресу *http://www.geocities.com/SiliconValley/Vista/2576/magic.html*. Найти эту и другие программы несложно с помощью поисковой системы *www.listsoft.ru*. Главным преимуществом таких утилит является возможность читать заголовки писем, а также автоматизированный просмотр содержимого почтового ящика.

Пользователи популярной почтовой программы The Bat! могут также воспользоваться встроенным диспетчером писем (вызывается из меню *Account/Dispatch Mail on Server*). Кроме того, в свойствах почтового ящика можно установить автоматический вызов диспетчера при каждой проверке почты.

Я много слышал о том, что у процессора Pentium III существует встроенный серийный номер, и он становится «виден» при посещении некоторых сайтов. Я хотел бы заблокировать чтение этих данных с моего компьютера для более эффективной работы с Internet. Можно ли это сделать доступными средствами?

Влад Рогов, Киев

Наличие серийного кода у Pentium III (Katmai) никак не сказывается на качестве работы в Internet, однако возможность его прочтения может угрожать «конфиденциальности» действий пользователя. Эта тема бурно обсуждалась в свое время и на сегодняшний день закрыта, что связано с выпуском новых версий процессоров Pentium III без встроенного серийного номера, а также с наличием аппаратных и программных средств, защищающих пользователя от возможности «наблюдения» извне с использованием данных, записанных в процессоре.

Аппаратные методы защиты реализуются материнской платой. Здесь для запрета чтения серийного номера необходимо найти соответствующий пункт в настройках BIOS. Если таковой отсутствует, придется использовать специальную утилиту, предлагаемую Intel. Эта утилита, кроме полного запрета чтения серийного номера процессора, позволяет также давать право на доступ к этим данным только некоторым программам или Web-сайтам, что, впрочем, не имеет практического применения.

В связи с тем что эта программа запускается каждый раз при загрузке системы и отнимает для своей работы часть системных ресурсов, использование ее может быть целесообразно лишь в случае, если соображения «информационной безопасности» перевешивают необходимость экономии вычислительных ресурсов.

Загрузить текущую версию утилиты (1,02 MB) можно по адресу *ftp://download.intel.com/support/processors/pentiumiii/pseng103.exe*. Более подробную информацию вы найдете на сайте *http://support.intel.com/support/processors/pentiumiii/psover.htm*. ■

APC

Canon



з **1** серпня
по **31** грудня

EPSON

OKI

Panasonic



SHARP

ТВІЙ КРАЩИЙ ВИБІР...

офісної техніки в магазинах України!

ІНФОРМАЦІЙНА ПІДТРИМКА:

www.mti.com.ua

КИЇВ **Арсенал,** вул. Московська, 2; **1000 комп'ютерних дрібниць,** вул. Хрещатик, 27-а; **Київстар,** вул. Шота Руставелі, 26; **Комп'ютер,** бул. Чоколовський, 39; **Магазин БВКТ,** вул. Федорова, 10; **Офісна техніка БВКТ,** вул. Клименка, 14; **МКС-Комп'ютер,** вул. Сагайдачного, 24; **Навігатор,** вул. В.Василевської,13, к.1; **НТТ,** вул. Вавілова, 17; **Орбіта,** бул. Лесі Українки, 17/19; **Оргтехніка,** вул. Пушкінська, 20-а; **Техніка,** вул. Саксаганського, 111; **ТСТ,** вул. Богданівська, 3; **Юнітрейд,** вул. Інститутська, 1; **Юнітрейд,** вул. Червоноармійська, 81; **Юнітрейд,** вул. Лебедєва-Кумача, 7; **Юнітрейд,** вул. Малишка, 4-е; **Юнітрейд,** вул. Суворова,4; **e.verest,** пр. Червоних козаків, 8; **M-Byte-1,** пр. Перемоги, 20; **M-Byte-2,** вул. Московська, 21; **Y.& A. electronics ltd,** вул. Ярославів Вал, 19; **БІЛА ЦЕРКВА** **Все для офіса,** вул. Чуйкова, 1; **ВІННИЦЯ** **Все для офіса,** вул. Визволення, 2; **Канцлер,** вул. Соборна (центр.), 76; **Комп'ютерна та офісна техніка,** вул. Келецька, 81; **ГОРЛОВКА** **Нова Електроніка,** вул. Леніна, 4-а; **ДНІПРОДЗЕРЖИНСЬК** **Дайнова-Девіс,** пр. Леніна, 81; **ДНІПРОПЕТРОВСЬК** **Дім електроніки,** вул. Володарського, 18; **Комп'ютери-Д,** вул. Жуковського, 1; **Орбіта,** вул. Кірова,59; **Оргтехніка,** вул. Сєрова, 14; **Планета,** вул. Короленка, 3;**Світ телекомунікацій,** вул. Гагаріна, 81; **Токіо,** вул. К. Лібкнехта, 9; **Panasonic,** вул. К. Лібкнехта, 13; **ДОНЕЦЬК** **Дім Електроніки МКС,** вул. Артема, 145-а; **Комп'ютери,** вул. Донецька, 39; **Нова Електроніка,** вул. Артема, 131; **SPARK,** пр. Артема, 58; **SPARK,** пр. Панфілова, 1; **ЖИТОМИР** **Електроніка,** пл. Соборна, 2/2; **ЗАПОРІЖЖЯ** **Вознесінівський,** вул. Перемоги, 87; **ИНЭК,** пр. Леніна, 43; **Комп'ютери-3,** вул. Сталеварів, 11/13; **КОМСОМОЛЬСЬК** **Самсунг,** вул. Гірняків, 33; **КРЕМЕНЧУК** **Все для офіса,** вул. 60 років Жовтня, 15; **КРИВИЙ РІГ** **АРТА,** вул. Кобилянського, 219; **Бюро-крат,** вул. Янова, 8; **Електроклуб,** пр. Металургів, 9; **Криворіжжя,** пр. Гагаріна, 63; **Червона Рута,** вул. Орджонікідзе, 6; **ЛУГАНСЬК** **МКС-Комп'ютер,** вул. 16-а лінія, 7; **Спецвузавтоматика,** кварт. Героїв Брестської фортеці, 7-а; **ЛУЦЬК** **БестБай,** пр. Волі, 15; **ЛЬВІВ** **Ескорт,** пр. Свободи, 7; **Офісне обладнання,** вул. Акад.Лазаренка, 2; **Світ Електроніки,** вул. Костюшка, 24; **Світ Електроніки,** пр. Червоної Калини, 7; **Philips,** вул. П. Дорошенка, 1; **Sharp,** вул. Леся Курбаса, 8; **МАРІУПОЛЬ** **МКС-Комп'ютер,** пр. Леніна, 62; **Світоч,** пр. Леніна, 9, к. 43-а; **МИКОЛАЇВ** **Дикий Сад,** пр. Леніна, 52; **ОДЕСА** **Все для офіса,** вул. Жуковського, 36; **Комп'ютери,** вул. В. Арнаутська, 47; **Н-БИС-И,** вул. Коблевська, 25; **Н-БИС,** вул. Коблевська, 27; **Н-БИС плюс,** вул. Єкатерининська, 32; **Н-БИС-В,** вул. Осипова, 19;**Неолоджик,** вул. Канатна, 83; **Орбіта,** вул. Терешкової, 24-а; **Райдуга,** вул. Преображенська, 49/51; **ПОЛТАВА** **Промелектроніка,** вул. Червоноармійська, 3; **Самсунг,** вул. Жовтнева, 30/12; **Світ Електроніки,** вул. Фрунзе, 66; **СВІТЛОВОДСЬК** **Самсунг,** вул. Леніна, 40; **СІМФЕРОПОЛЬ** **ЕПіцентр,** вул. Севастопольська, 68-а; **СУМИ** **Комп'ютери-С,** пр. Шевченка,7; **ХАРКІВ** **Альтаір,** вул. Університетська, 4; **Дім Електроніки МКС,** вул. Донець-Захаржевського, 2; **Світ електроніки МКС,** Дитячий Світ, 1-й пов.; **Комп'ютери,** пр. Леніна, 3; **Комп'ютери-В,** вул.Червоноармійська,8/10В; **Комп'ютери-М,** пр. Московський, 5; **Кутузовський МКС-електроніка,** вул. Героїв праці 24.; **МКС електроніка,** пр. Леніна 13 ; **П-Комп'ютери,** вул. Пушкінська, 48; **Орбіта,** пр.Московський, 144; **Спецвузавтоматика,** вул. Полтавський шлях, 4; **Торговий центр МКС,** вул.23 Августа, 51; **ХЕРСОН** **Інтерком,** вул. 9 Січня, 15; **ЧЕРНІГІВ** **Оргтехніка,** вул. Комсомольська, 43;

Гаряча лінія: (044) 461-01-21